Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.
Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.







escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



N° 43 BIMESTRIEL 22 F

ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE



RUBIK'S

LES SECRETS DU MAGIC

MEGA

UN SCÉNARIO INÉDIT

GRANDEUR NATURE

DES VRAIS JEUX DIPLOMATIQUES

× 7

1

8

?

solution page 3

M 2543 - 43 - 22,00 F



IL Y A DES MOIS OU L'ON A ENVIE DE HURLER :

"METAL!"



METAL HURLANT DE JANVIER : 100 PAGES DE BD, DE SF ET D'ARTICLES AUSSI MECHANTS QU'INTELLIGENTS................ QU'ON SE LE LISE !

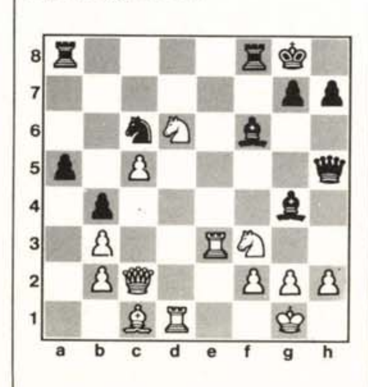
LE JOURNAL DE JESSIE

LES JESSITELISTES MATENT GIFFARD !!

Triomphe de la démocratie sur Jessie ! Les parties majoritaires ont la réputation d'être médiocres, tous les meilleurs coups (comme les pires, d'ailleurs) ne sauraient être trouvés par une majorité.
Mais mes petits cocos chéris ne sont pas n'importe qui ! Ils viennent d'apporter un cinglant démenti à cette idée reçue en battant Nicolas Giffard au terme d'une superbe partie. Mais laissons le Maître raconter son calvaire !

MA PREMIERE DEFAITE SUR JESSIE

Depuis le mois de mai j'ai l'honneur d'affronter les "jessitélistes" au cours de parties majoritaires.
Le système fonctionne ainsi: chaque jour, à midi, le coup le plus proposé par les jessitélistes (le coup "majoritaire") s'affiche sur l'écran, et j'y réponds dans l'instant. A partir de 12h05 les minitélistes peuvent voir ma réplique et ont un jour de réflexion pour jouer le coup suivant, et ainsi de suite pour toute la partie.
Bien entendu les forts joueurs qui m'affrontent sont souvent déçus dans la mesure où leur idée n'emporte pas l'adhésion de la majorité et où un coup faible peut être choisi. C'est ainsi que j'ai facilement remporté les premières parties majoritaires sur JESSIE.
Ma confiance était donc totale début octobre quand commença l'objet de cet article:
Blancs: N.Giffard; Noirs: jessitélistes
Partie Espagnole. Défense ouverte.
1. e4, e5; 2. Cf3, Cc6; 3. Fb5, a6; 4. Fa4, Cf6; 5. 0-0, C×e4
(5. ...Fe7 constitue la "variante fermée". On voit que les jessitélistes connaissent la théorie des ouvertures!);
6. d4, b5; 7. Fb3, d5; 8. d×e5, Fe6; 9. Cbd2, Cc5; 10. c3, Fe7; 11. Tfe1, 0-0; 12. Cf1, C×b3; 13. a×b3, d4
(un gambit de valeur douteuse d'après moi, pourtant gratifié d'un ! dans *l'Encyclopédie des ouvertures*, qui augmentera ma confiance... et l'absence de flair du danger!);
14. c×d4, Cb4; 15. Ce3, c5; 16. Te2, f5; 17. e×f6, F×f6; 18. Fd2, Cc6; 19. D×c5, a5; 20. Dc2, b4; 21. Tad1, Dc7; 22. Fc1, Df7; 23. Cc4, Fg4; 24. Cd6
(un coup inutile qui place la Dame noire à l'attaque)
24. ...Dh5; 25. Te3



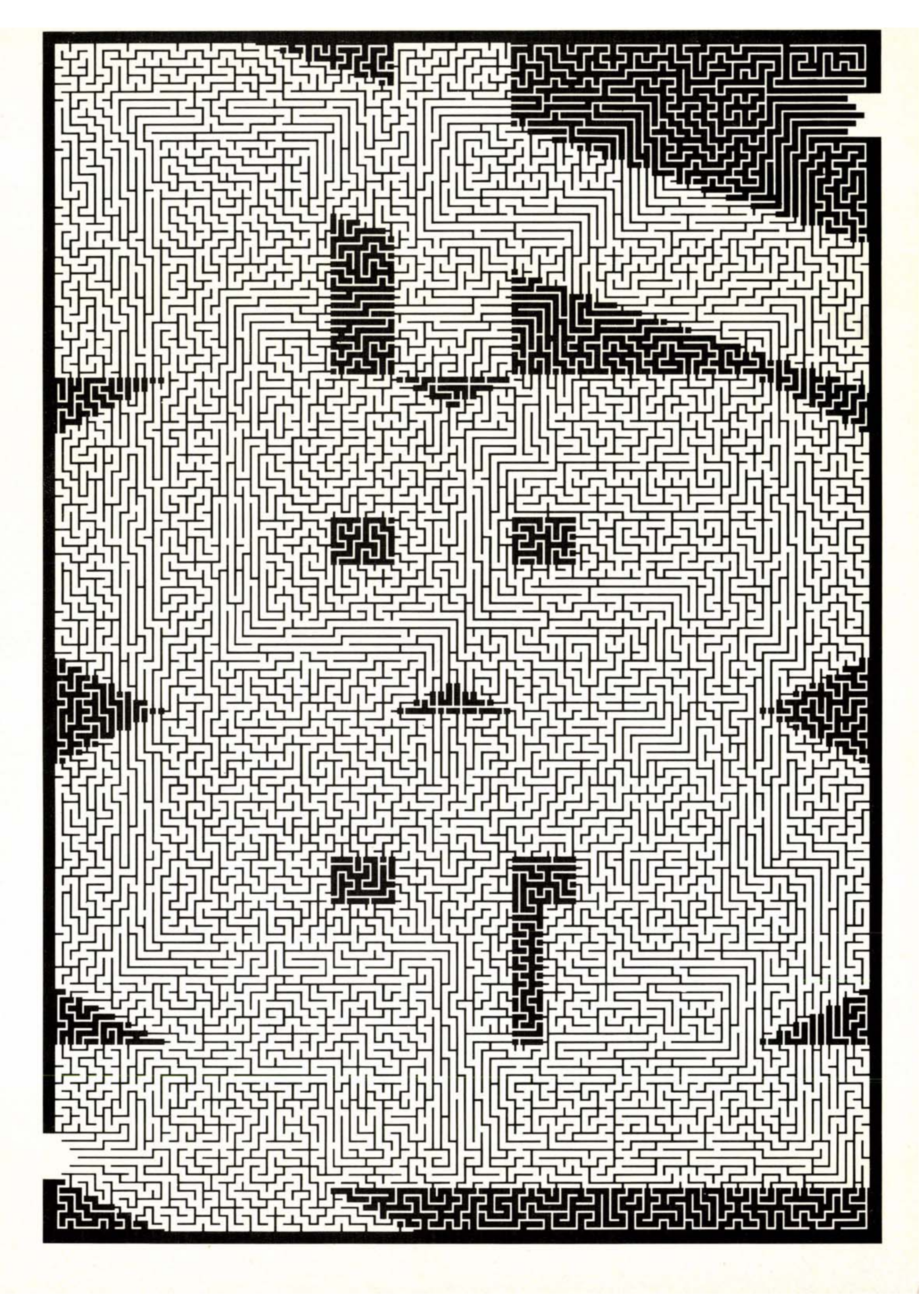
25. ...Rh8!!
(un peu inquiet j'avais, à dix heures du matin, regardé le coup majoritaire qui était 25. ...Ce5.
Soulagé de voir que la majorité tombait à pieds joints dans le piège, je voyais déjà mon attaque se dérouler comme suit: 25. ...Ce5; 26. C×e5!, F×d1; 27. Dc4+, Rh8; 28. Cf7+, etc. A midi je procédai donc à la manipulation quotidienne sur le minitel pour voir apparaître, à ma grande surprise non pas 25. ...Ce5 mais le subtil 25. ...Rh8!! Il fallait répliquer et, après une réflexion fébrile de deux minutes devant l'écran, je ne trouvai pas mieux que le coup du texte qui donne la qualité mais stoppe l'attaque noire sur le roque. A l'analyse je n'ai pas vraiment trouvé mieux.)
26. Ce4, F×f3; 27. T×f3, Cd4; 28. Th8, D×h3; 29. T×d4, Df5; 30. Tc4, Fe5; 31. c6, Tad8; 32. g3??
(la faute décisive. Seul 32. Fg5!, que j'avais prévu, puis oublié, permettait aux blancs de tenir. D'autre part, il faut noter que les jessitélistes me tendaient un piège diabolique: si 32. c7?, F×c7!; 33. T×c7, D×e4!! à cause du mat du couloir. Impressionnant!)
32. ...Df3!
(à partir de là, les jessitélistes ne me lâcheront plus. Jusqu'au mat.)
33. Fd2, Fc7!; 34. h4, Td3; 35. Dc1, T×b3; 36. Fe3, Td3!; 37. Cd2, De2; 38. Tc2, b3!; 39. Tc3, T×e3!; 40. f×e3, F×g3; 41. Cf1, T×f1+; 42. D×f1, Dh2 mat.

Nicolas Giffard

GAGNEZ AU LOTO!

C'est ce que je vous offre! Non pas à tous, mais au plus futé d'entre vous. Celui qui trouvera, (enfin!), une bonne solution, sinon la meilleure, à mon petit casse-tête du Loto.
Je répète, pour la troisième fois au moins, car je vois qu'il y en a qui dorment au fond de la classe!
"Combien faut-il jouer de grilles de Loto pour être assuré de gagner quelque chose, c'est-à-dire d'avoir au moins une grille comportant au moins trois bon numéros?"
Vous n'avez toujours pas trouvé! Et vos réponses sont encore trop pessimistes. Je ne parle même pas de ceux qui proposent des millions... Décourageant! Mais je voudrais un peu m'attarder sur une réponse que vous avez été très nombreux à m'envoyer.
En gros, le raisonnement est le suivant:
Sur 49 numéros, retirons trois numéros quelconques. Au "pire", ces trois numéros feront partie des six numéros gagnants. Il faudra alors avoir joué une grille comportant le triplet composé des trois autres numéros sortis. Or, avec 46 numéros, on peut former $\frac{46\times45\times44}{1\times2\times3} = 15\ 180$ triplets différents. Comme sur une grille de six numéros apparaissent $\frac{6\times5\times4}{1\times2\times3} = 20$ triplets différents, il faudra et il suffira de jouer $\frac{15180}{20} = 759$ grilles
C'est ce que vous avez été nombreux à trouver... Mais c'est faux!
Tout d'abord, je voudrais vous faire remarquer qu'il n'est pas évident que ce nombre suffise. Car ce résultat ne préjuge en rien de la possibilité de faire apparaître les 15 180 triplets dans 759 grilles. Essayez un peu, pour voir! C'est un vrai casse-tête! Mais surtout, on peut vérifier (ça, je l'ai fait!) qu'il n'est pas nécessaire de jouer tant de grilles. Petite démonstration. On peut appliquer le même raisonnement à un loto de 13 numéros. On devrait alors jouer $\frac{10\times9\times8}{6\times20} = 6$ grilles.
Or, il suffit d'en jouer 2!
La première avec 1, 2, 3, 4, 5, 6, la deuxième avec 7, 8, 9, 10, 11, 12.
Bref, votre résultat est intéressant, mais rien ne prouve qu'il soit suffisant et, en tout cas, il n'est pas nécessaire. Où est l'erreur? Notez que je ne vous en veux pas. Je m'étais moi-même trompée dans le dernier numéro. Je vous disais que pour 25 numéros, il fallait 77 grilles. En fait, le minimum doit tourner autour de 30. Mea Poulpa, pardon, culpa.
Bon... je vous laisse une dernière chance. Je vous assure que l'on peut arriver à un nombre bien inférieur à 759. Pour vous encourager, je vous laisse jusqu'au 31 mars. Mais je vous promets quelque chose. Si à cette date, j'ai reçu un résultat au moins aussi bon que le mien (car vous pensez bien que j'ai travaillé là-dessus!) comportant à la fois la liste des grilles à jouer et la démonstration qu'elles suffisent, je jouerai ces grilles* pour le candidat... et je lui remettrai ses gains. Par définition, il aura de toute façon gagné quelque chose. Et pourquoi pas, le gros lot, non?

*Je vous dirai dans le prochain numéro à quelle date je jouerai.



VŒUX, VŒUX, VŒUX!

C'est vraiment les plus meilleurs des meilleurs vœux que je vous adresse, petits cocos adorés. Et pour étrenner en beauté cette nouvelle année, j'ai demandé au génial Philippe Fassier de vous concocter ce petit labyrinthe. Tracez en rouge le bon chemin qui va de l'entrée à la sortie et vous verrez... ce que vous verrez!



JDRMNTL!

Evidemment, vous avez compris. Fanas de jeux de rôle, branchez votre minitel. Et je ne vais pas vous rappeler qu'ensuite vous devez taper JESSIE (pas trop fort, merci!). Pour l'instant, l'Œil Noir, Rêve de Dragon et Mega (bien sûr) sont au programme. Avec, au menu, des infos, des aides aux règles, les avis des clubs... ou les vôtres, une bourse aux scénarios et vos propres créations de PNJ ou de matériels divers... et bien sûr, la Taverne, la messagerie de tous les initiés. Je ne peux que vous conseiller de lancer des rendez-vous "personnalisés" en passant des petites annonces.

COUVERTURE

Il est beau, mon petit problème de couverture, non? Il ne fait pas partie des épreuves du championnat de France des jeux mathématiques, mais il pourrait. Avec un peu de méthode, de flair et de logique, on trouve la solution unique: le ? représente le chiffre 6.

Le problème est de Louis Thépault et le dessin de Claude Lacroix.



FACILE...

Je vous avais promis la solution du petit casse-tête de Roger Guenzi de Montreuil (J&S n°42).

Soit AB le nombre inscrit sur le premier panneau, BA et A0B ceux respectivement inscrits sur les second et troisième. La même distance sépare les panneaux. On a donc 100A + B − (10B + A) = 10B + A − (10A + B) soit A = 6B. Et donc une seule solution : A = 6 et B = 1. Vous aviez tous trouvé?

LES DOMINOS (suite et fin!)

Vous vous souvenez du problème? Il s'agissait de trouver de combien de manières différentes on peut aligner 7 dominos en respectant la règle avec un jeu complet. Eh bien, je suis désolée d'avoir à vous dire ça, mais aucun d'entre vous n'a trouvé la bonne réponse!

Enfin, vous êtes tout de même deux à l'avoir frôlée. En effet, Denis Wojciechowski de Metz et Laurent Doubrovine de Lyon ont trouvé 1 414 560. C'est... presque ça! Ils ont oublié qu'une suite de dominos était "réversible".

La bonne réponse était la moitié, soit 707 280. Et comme ils ont trouvé le double du résultat, je leur offre... la moitié d'un abonnement d'un an (six mois!).

Bravo quand même!



L'AN NEUF...

Pour fêter la nouvelle année (je vous dis tout!), ce cryptarithme de Jean-Philippe Garguil et Serge Bourlatchka de Haute-Garonne.

NEUF + UN + UN = ONZE

Solution dans le prochain numéro.

BONNE ANNÉE !...

... Avec un abonnement d'un an à tous ceux dont le nom est cité dans ces pages pour avoir signé un dessin ou un casse-tête.

SOMMAIRE 43

JEUX & JOUEURS

STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

Dessin de couverture: Claude Lacroix

LE PION D'OR J&S 86/87



Sans doute encouragés par l'édition, et le succès, des précédents lauréats de *Jeux & Stratégie, Fief, Le Gang des Traction-Avant, Armada* sans oublier le dernier Dé d'Or de la Fédération française des jeux de société, *Ambition*, les concurrents n'ont pas manqué pour le grand concours annuel des inventeurs de jeux organisé par le centre culturel de Boulogne-Billancourt. Ce sont, cette fois, plus de cent quarante maquettes qui se sont retrouvées face aux impitoyables membres du jury. Très vite, la rédaction de *J&S* avait trouvé son chouchou parmi les productions d'un millésime pourtant de qualité exceptionnelle. Un *board-game*, comme on dit aujourd'hui pour désigner un jeu de société, complet et riche avec stratégie, hasard, événements et "pouvoirs" multiples...

Quelque chose de bien sympathique, à mi-chemin entre *Rencontre cosmique* et *Quirks*, dû à Bruno Faidutti et Pierre Cléquin, les auteurs de *Baston*.

Côté contre, un titre (provisoire, nous l'espérons) à décourager l'éditeur le plus audacieux: *la Conquête de l'Œuf* (sic!). Là, vraiment, nous ne sommes plus d'accord, même si le thème, la race "mutante" à la recherche de son origine (ou un truc comme ça) est présent dans la littérature de S.F. De plus, quelques petits points de règles discutables (et discutés par nous!). Mais nous sommes évidemment à la disposition des auteurs, mais surtout de l'heureux éditeur qui sautera sur l'occasion, pour leur en faire part. Car, malgré ces réserves, nous avons été enthousiasmés par ce jeu qui a, d'après nous, une belle place à se faire au soleil.

Profitons-en d'ailleurs pour faire une mise au point indispensable. Le Pion d'Or récompense une création de jeu. C'est-à-dire qu'il couronne le projet le plus original, le plus riche... bref, le meilleur. Ce qui ne signifie pas que les règles sont écrites dans le meilleur français ni que les pions sont les mieux dessinés. Dans le cas, que nous souhaitons évidemment, où le jeu serait produit commercialement, notre "label" ne dispense aucunement l'éditeur et les auteurs du peaufinage indispensable. Nous récompensons une idée présentée sous forme de maquette. Pas la production en série. Qu'on ne vienne pas nous reprocher dans un an d'avoir décerné le Pion d'Or à un jeu dont les dés roulent mal ou dont les cartes représentent des tyrannosaures qui ressemblent à des brontosaures !

Bref, après ces précautions, rien ne nous empêche de proclamer que cette *Conquête de l'Œuf* est vraiment le meilleur prototype de jeu que nous ayons vu cette année, et que, bien sûr, nous souhaitons le trouver très vite dans les rayons de notre boutique préférée!

Concours international des inventeurs de jeux indépendants

La septième édition de ce concours organisé par la ville de Boulogne-Billancourt (manifestation à laquelle est, bien sûr, associée J&S) a vu décerner les prix suivants:

- Gobelet d'Or de Boulogne-Billancourt à *Calin Pépé* de Bernard Sultan et Frédéric Magnin.
- Dé d'Or de la Fédération Française des jeux de société à *X'O* de Claude Vieux et Claude Poullain.
- Dragon d'Or des jeux de simulation à *Andromède* de Pierre Dumas.
- Gobelet d'argent à *Escampe* de Claude Leroy.
- Pion d'Or de J&S à *La Conquête de l'Œuf* de Bruno Faidutti et Pierre Cléquin.
- Coupes de la ville de Boulogne-Billancourt à:
  - *Gadis* de Gérald Saiveau
  - *Mille sabords* de Bruno Coussy.
- Mentions spéciales du jury à:
  - *l'Ile* d'Eric Frangeard
  - *Influ* de Blaise Muller
  - *Intelligence Service* de Claude Fagnet
  - *Polymere* d'Alfred Fluckiger.
  - *Q'B* de Jean-Paul Valleix.
  - *Le Troc* de P. Mercier Ganady.
  - *Rhombodomino* d'Alfred Guebelti.

JEUX & JOUEURS

DANS LES COULISSES DU SALON

Le salon international du jouet de Paris ouvrira ses portes du 28 janvier au 3 février au Parc des Expositions Paris Nord Villepinte.

Voici, en avant-première, quelques nouveautés de ce salon.

•Dujardin: deux jeux de société autour de Gaston Lagaffe, *Le Contrat impossible* et *C'est pas de jeu*. Egalement *Les Trois Mousquetaires, Attrape-souris* (pour les plus jeunes).



•Kenner Parker: come-back du *Master Mind*, et, aussi, pour les plus jeunes *Tinnie s'amuse, la chasse aux monstres, Attention Danger.*

•Jumbo: une animation spéciale autour de *Stratego* (10 millions d'exemplaires vendus dans le monde).

•International Team: deux jeux de société, *Généralowski* (du célèbre Alex Randolph), et *Euréka* (du non moins célèbre Robert Abbot), ainsi qu'un wargame, *Landsknecht*.

•Ravensburger: deux jeux de société, *Tapis volant, Tintin*, et deux jeux éducatifs, *Ecureuils, Quatre saisons.*

•Habourdin: un jeu de société proche du jeu de rôle, *Le Royaume des cinq couronnes*, et, pour les plus petits, *Le Petit monde du Scrabble.*

•Schmidt: *Murder Party*, "le jeu qu'on ne joue qu'une fois"; *Bazaar* et *Titanic*, jeux de société; *Chill*, jeu de rôle.



CANNES FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX...

Et des joueurs! Ouvrez vite votre agenda tout neuf et soulignez en rouge tous les jours du 20 février au 1er mars. Car vous serez à Cannes au 2e Festival international des jeux. Demandez le programme! Le voici:

Echecs:

• Apple Masters réunissant cinq grands-maîtres et cinq maîtres internationaux.

• Trophée Apple, 1er championnat international de France open (100 000 F de dotation).

Bridge: cinq tournois (Mixte, Individuel, Patton, Open et Marathon. 200 000 F de dotation).

Scrabble: trois tournois (Coupe de France de parties libres, Mixte, Open en duplicate. 100 000 F de dotation).

Dames: Open international, 1er championnat de France, Tournoi des débutants.

Go: 2e tour du championnat de France, Tournoi des débutants.

Tarot: quatre tournois (1re série, Open, Triplettes, libre)

Belote: 2e championnat de France

Backgammon: Open international

Jarnac: championnat de France

Et un grand tournoi Multijeux (voir plus loin).

Sans compter de nombreuses animations comme un match entre Hitech (le meilleur programme d'échecs du monde) et un champion français, des mots croisés géants, des conférences (on attend le célèbre Thierry Depaulis, incollable sur la merveilleuse histoire des jeux), un bridgerama France-Etats-Unis, la 1re convention des profs de bridge et des initiations quotidiennes gratuites.

CANNES PAS CHER

Un séjour réservé aux milliardaires? Pas du tout. Les hoteliers cannois ont fait un gros effort et proposent, à l'occasion du Festival, des prix vraiment intéressants, allant de 720 F par personne pour neuf nuits en chambre double dans un 2 étoiles à 1 305 F dans un 4 étoiles (2 160 F dans un 4 étoiles palace!). Et pour vous rendre à Cannes, montez dans le train *J&S*!

LE TRAIN J&S

Parisiens, il vous reste très peu de temps pour prendre le train en marche et vous inscrire au voyage. Le train *Jeux & Stratégie* partira le vendredi 20 février vers 10 heures de la gare de Lyon (c'est un TGV!). Vous arriverez vers 17h à Cannes. Le retour se fera en train couchette 2e classe, départ le dimanche 1er mars et arrivée le lundi, assez tôt pour reprendre les cours ou le boulot (sympa, ça!).

A l'aller, vous aurez le droit de roupiller, mais vous aurez aussi tout le temps de discuter avec des champions ou le rédacteur en chef de *J&S* mais surtout... de jouer! Echecs, bridge et Scrabble sont au programme. Tarot et go y seront s'il y a des amateurs. Le tout pour 520 F aller/retour au lieu de 925 F, tarif normal! Roule, roule, train du plaisir...

Pour être de la fête, envoyez vite un chèque de 520 F à l'ordre de SNCF.

Direction Générale du Tourisme
Esplanade Georges-Pompidou
06400 Cannes

sans oublier de mentionner clairement vos nom et adresse. Vous recevrez rapidement votre bon de voyage indispensable pour prendre le train.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS...

Ecrivez à l'adresse ci-dessus ou téléphonez au 93 39 01 01, ou encore faites le 36 15 et tapez sur votre minitel JESSIE. Vous y lirez les infos sur Cannes en tapant CN et vous pourrez laisser des messages dans la boîte aux lettres (BL) du Festival (CANNES 06).

TOURNOI MULTIJEUX 87

Le Festival des jeux se terminera les 28 février et 1er mars par le Multijeux 87.

Pour gagner votre place à Cannes tous frais payés, vous pouvez vous attaquer au concours présenté dans l'hebdomadaire *L'Evénement du Jeudi* et dans des dépliants diffusés dans les librairies, les clubs et magasins de jeux. Rien de bien difficile, si ce n'est une question subsidiaire qui, malgré les apparences ne doit rien au hasard. Vous trouverez d'ailleurs, ci-dessous, un indice qui vous mettra sur la voie... de Cannes.

De toute façon, si vous ne vous êtes pas qualifiés par ce concours, vous pouvez toujours vous rendre à Cannes (à vos frais), pour jouer la finale. Mais alors, inscrivez-vous rapidement, car le nombre des joueurs est limité.

De plus, si vous êtes dans la région de Cannes à partir du 20 février, un certain nombre de places vous sont également réservées. Mais là encore, les premiers seront les mieux servis!

Parmi vingt-deux jeux proposés, un choix de cinq à dix jeux

La phase finale se déroulera sur le modèle d'une épreuve qui obtient un large succès depuis trois ans, le championnat de Belgique des jeux de l'esprit. On y verra se côtoyer les jeux "classiques" (échecs, dames, go, Othello, belote, tarot, Scrabble,...) et des jeux plus récents (Rendez-vous rue de la Paix, Le Gang des Traction-avant,...). Vingt-deux en tout. Une formule mettant en évidence les facultés rapides d'adaptation des concurrents.

Ces derniers décident eux-mêmes des jeux dans lesquels ils se mesureront: minimum cinq, maximum dix, les cinq meilleurs résultats étant pris en considération. Mais qu'on ne s'y trompe pas; à moins d'être un expert, il serait mal joué de ne choisir que des "classiques", dans lesquels les bons joueurs risquent de s'embouteiller! En effet, à l'intérieur de chaque discipline, un nombre de points compris entre 0 et 6 est attribué aux concurrents. Par exemple, pour tous les jeux qui se traduisent par un duel (échecs, Master Mind...), les joueurs disputent trois rencontres successives et marquent deux points par victoire, un point par match nul, zéro point pour une défaite. Les appariements se font par système suisse (les classements équivalents se rencontrent). Il est évident qu'avoir travaillé un jeu peu connu est avantageux. Il sera d'autre part judicieux de ne pas se cantonner à la participation à cinq disciplines: d'abord parce qu'on se donne davantage de chances sur les cinq meilleurs résultats (on peut même tenter deux fois le même jeu), mais aussi parce qu'en cas d'égalité, c'est le sixième meilleur résultat qui compte, puis le septième, et ainsi de suite.

Une clause importante empêche que le Multijeux devienne une affaire de spécialiste d'un type de jeux: celle qui répartit les vingt-deux jeux en trois séries, et impose que, parmi les cinq scores comptabilisés, il n'en figure pas plus de deux de la même série, ni plus d'un pour le même jeu. Ainsi, un spécialiste des jeux de lettres ne pourra-t-il pas se contenter de disputer les épreuves de Scrabble, Jarnac, Miramis, Boggle et Robert.

PETIT INVENTAIRE DU MULTIJEUX 87

Pour vous permettre de mieux vous entraîner pour le Multijeux, voici les règles spécifiques les plus importantes de chacun des jeux présentés. Nous commençons par les jeux qui se soldent par des duels individuels (deux joueurs à la table).

Echecs: Trois parties semi-rapides, le temps est limité à quinze minutes par joueur sur chaque partie.

Dames: Dames internationales, naturellement (10×10). Le temps est cette fois limité à dix minutes par joueur sur chacune des trois parties.

Othello: Trois parties, avec limitation à quinze minutes par joueur.

Go: Attention, les trois parties se joueront sur une grille 13×13, et non

19×19. Le temps est limité à quinze minutes par joueur.

Stratego: Ici encore, trois parties, et quinze minutes par joueur sur chaque partie. Pour ceux qui ne le connaissent pas, rappelons que l'originalité de ce jeu réside dans le fait qu'on ne connaît pas la nature des pièces adverses, masquées, et que la psychologie y joue donc un rôle important.

Pente: Pour ce jeu rapide, chacune des trois rencontres se dispute en quatre manches, les temps de chacune d'entre elles se cumulant. Au total des quatre manches, il est accordé dix minutes par joueur. Rappelons que le Pente est un morpion sur une grille 19×19 où l'on a ajouté une règle vous permettant de capturer des pions adverses, uniquement par paires, lorsque sur une ligne ou diagonale, ils sont encadrés par deux de vos pions. Pour gagner, vous devez aligner cinq pions, ou capturer cinq paires adverses.

Puissance 4: Même type de compétition que pour le Pente. Trois rencontres de quatre manches, dix minutes par joueur et par rencontre. Puissance 4 est également un morpion, mais cette fois dans un plan vertical, ce qui provoque des effets de pesanteur. En introduisant un pion sur une colonne, il se loge forcément au bas de la colonne. Sur un plan de six lignes et sept colonnes, le but consiste à aligner quatre pions.

Scrabble: La formule choisie pour le Scrabble est la "partie libre" à deux, avec un cumul du temps limité à quinze minutes par joueur. Pour le Scrabble, le Jarnac, ou le Robert, lorsqu'un joueur a épuisé son temps, l'autre continue et a droit à autant de tirages que de tranches de trente secondes dans le temps qui lui reste. Trois parties. Règles classiques d'acceptation des mots de la Fédération internationale de Scrabble francophone.

Miramis: Là encore, trois parties de quinze minutes par joueur. Mais avec un nombre de coups imposé (7 par joueur). La règle est celle du Mini-Miramis. Constituer des mots avec des combinaisons de lettres bleues ou rouges, et les placer, avec des règles d'assemblage semblables à celles du Scrabble, sur une grille aux cases de couleurs. Pour marquer des points, deux solutions: constituer des suites de lettres de même couleur, ou poser une lettre sur une case de la couleur correspondante. Référence classique pour les mots (PLI), mais les "rallonges" ne sont possibles que pour former des mots à entrée différente dans le dictionnaire.

Jarnac: Trois parties, le temps étant limité à quinze minutes par joueur sur chaque partie. Jeu d'anagrammes, chaque mot formé donnant droit au tirage d'une nouvelle lettre, qui permettra d'autres mots. Une possibilité non exploitée par un joueur et remarquée par l'autre, donne lieu au fameux "coup de Jarnac". Les mots utilisés doivent figurer au PLI, mais les verbes ne sont admis qu'à l'infinitif et au participe, et il n'est possible de "rallonger" que dans les conditions du Miramis (autre entrée).

Robert: Trois partie, quinze minutes par joueur et par partie. Les règles d'acceptation des mots sont les mêmes que celles développées pour le Jarnac. Un circuit introduit des paramètres aléatoires au niveau du choix des lettres, mais accroît également les éléments stratégiques. Lorsqu'un joueur tombe sur la case "coin" de ce circuit, il interrompt son chronomètre pendant que son adversaire accomplit les différentes formalités auxquelles il a droit.

Master Mind: Trois parties, quatre manches par partie, où les joueurs sont à tour de rôle codeur et décodeur. Six couleurs en quatre trous (tous les trous doivent être occupés), et six lignes de propositions. Une indication fausse entraîne la victoire du décodeur au coup suivant la fausse indication.

1 000 bornes: Chaque partie se joue en trois manches de 1 000 points, le temps total ne pouvant dépasser trente minutes. A son tour, chaque joueur peut prendre la carte du dessus du sabot ou la dernière carte défaussée. Le joueur totalisant le plus de points au cours des trois manches est déclaré vainqueur. Pour la marque, les points "étapes" sont seuls comptabilisés. Les autres façons de marquer des points sont supprimées (bottes, coups fourrés...).

Rendez-vous rue de la Paix: Toutes les règles de ce jeu restent valables. Seul additif: la limitation du temps pour chaque partie à trente minutes au total des deux joueurs, le deuxième joueur terminant le tour.

Yahtzee: C'est le Yam, rebaptisé par MB. La version retenue ici est en cinq colonnes, libre, montante, descendante, annoncée, et "36". Cette dernière colonne permet de rejouer autant de fois qu'on le désire, à condition de rester en deçà de trente-six coups au total de la colonne. De plus, chaque colonne est affectée d'un coefficient allant de 2 à 6, coefficient tiré au début de la partie. Tous ces éléments permettent de ramener le hasard à une place raisonnable, au profit de la stratégie.

Les autres jeux verront quatre concurrents à chaque table. Lorsque les tables ne varieront pas pendant toute la séquence, l'attribution de points sera 6, 4, 2, 0. Pour la belote, le tarot, et le mini-bridge, le mouvement sera celui d'un tournoi individuel de sept tables, les associations de joueurs variant tous les quarts d'heure. Les mêmes donnes circuleront de table en table dans des étuis. Un classement comparatif des sept joueurs ayant la même orientation permettra de leur attribuer de 0 à 6 points.

Code 777: Une partie oppose quatre concurrents en quatre manches de vingt minutes chacune au maximum, chacun des joueurs commençant à tour de rôle. Une manche se termine quand chaque concurrent a trouvé son code, et donne lieu à l'attribution de 4 points au premier, 3 au deuxième, puis 2, et 1. Les joueurs n'ayant pas trouvé au bout des vingt minutes marquent 0 point. De même, un concurrent proposant un code inexact ne pourra plus, par la suite, proposer d'autre solution, et récoltera 0 point sur la manche. Lorsqu'un concurrent se trompe en répondant à une question, il est pénalisé de 2 points, et la partie est annulée.

Boggle: Il est joué avec seize dés. Une partie se déroule en quatorze coups, trois minutes étant accordées pour chacun des coups. Les mots acceptés sont les mêmes que ceux acceptés pour le Jarnac. Ils devront comporter au moins quatre lettres. Un mot est neutralisé dès que trois concurrents l'ont trouvé. Si deux mots ont la même entrée dans le dictionnaire, seul le plus long est comptabilisé. Décompte des points pour un mot comptabilisé: 1 point pour un mot de quatre lettres, 2 pour un mot de cinq lettres, 4 pour un mot de six lettres, 7 pour sept lettres, etc. Un mot de plus de quatre lettres trouvé "en solo" donne lieu à un bonus de 50% des points (arrondis inférieurement).

Le Gang des Traction-Avant: Une partie se déroule à quatre joueurs (Raymond Naudy et Henri Feufeu ne jouent pas), en trois tours de jeu limités à trente minutes chacun. Le classement final sera fait en fonction des richesses acquises à l'issue des trois tours de jeu.

Les règles optionnelles du jeu ne sont pas appliquées.

Mhing: Il se jouera en dix parties, dans la limite d'une heure trente au maximum (la partie entamée devant se terminer). Rappelons que le Mhing est un Mah-jong se jouant avec des cartes, ce qui en fait un passionnant gin-rummy extrême-oriental.

Belote: Le tournoi de belote se jouera avec les règles de la FFBe. A chaque table, il sera joué quatre donnes qui circuleront ensuite de table en table. Un classement sera fait sur le total des points marqués lors des quatre donnes aux différentes tables. Les joueurs se déplaceront ensuite pour de nouvelles associations. Il est prévu en tout sept positions.

Tarot: Le tournoi se jouera avec les règles de la FFT, en sept positions de deux donnes. Le mouvement est celui du tournoi individuel.

Mini-bridge: Le mini-bridge, imaginé à l'origine par la FFB pour permettre un meilleur apprentissage du bridge, s'est transformé en jeu autonome. Le jeu de la carte est le même qu'au bridge, mais le contrat est obtenu de manière automatique à l'issue d'informations verbales échangées par les joueurs. Un tableau permet de transformer le total des points de la ligne majoritaire en contrat. Points H, ou DH, selon que le contrat se joue à Sans-Atout ou à la couleur. Une règle complète peut être demandée à la FFB, 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly. Le tournoi de mini-bridge du Multijeux se jouera en sept positions de deux donnes.

L'INDICE JEUX & STRATEGIE

La valise Multijeux contient deux jeux conjugant probabilités et stratégie.

CINÉ-JEU À AVORIAZ

On savait que Luc Besson *(Subway)* s'intéressait aux jeux de simulation, mais c'est Pierre William Glenn, le premier, qui adapte la formule au grand écran. *Terminus* raconte en effet l'histoire d'un gigantesque jeu grandeur nature qui rappelle bien « agréablement » *Car Wars*. Présenté en avant-première à Avoriaz, *Terminus* présente l'histoire de Monstre, un gigantesque engin issu du croisement démentiel d'une locomotive électrique et d'un camion.



Il est opposé aux « gris », des estafettes de C.R.S. bardées de pare-chocs et de blindages. Dans ce duel mécanique, Manchot (interprété par Johnny Hallyday) devra conduire Monstre jusqu'à la base pour triompher.

Mais le maître du jeu (Monsieur), est-il honnête ? Et les règles ne sont-elles pas truquées ? La réponse dans les salles fin janvier.

Depuis *Duel* en passant par *Christine* et *Mad Max*, Avoriaz nous a habitués aux rencontres avec des héros mécaniques, mais c'est la première fois que le jeu de simulation trouve sa place dans le palmarès d'honneur du fantastique. Une heureuse consécration attendue avec impatience.

M.F.





JEUX DE SIMULATION : LE PREMIER TOURNOI OFFICIEL ?

C'est la question que l'on peut se poser après la quatrième édition du Triathlon inter-clubs du club Le Fer de Lance, à Boulogne (25-26 octobre derniers). Certes « Le Fléau d'acier », club vainqueur du classement général (jeux de rôle, wargames et jeux de négociations), a reçu un lot qui fait rêver. Jugez plutôt : un outil informatique complet pour sa gestion comprenant un micro-ordinateur haut de gamme avec logiciels, moniteur et imprimante, mais l'événement se situe ailleurs. En effet cette dotation a pu être réalisée grâce au concours du Conseil général et du ministère de la Jeunesse et des Sports. Si vous ajoutez à cela l'important soutien apporté par la mairie de Boulogne-Billancourt, vous pourrez voir un début de reconnaissance des « jeux de simulation » comme une activité culturelle à part entière. Voilà qui va sans doute apporter de l'eau au moulin de ceux qui, à travers la France, se dépensent sans compter pour ce type d'activité.

Et le tournoi dans tout cela ? Il se porte bien, merci. Dix-sept clubs de la région parisienne et de province (Bordeaux, Poitiers, l'Est et le Nord) étaient au rendez-vous. Comme chaque année l'accent était mis sur les jeux français (création ou adaptation). Les clubs se sont donc affrontés pendant deux jours (le 25 et le 26 novembre) sur les jeux de rôle *(l'Appel de Cthulhu, D&D* et *Rêve de Dragon)*, les wargames *(Ost* et *1812)* et les jeux de négociations *(Diplomatie* et *Fief)*. Nous félicitons tout particulièrement les vainqueurs des différents classements :

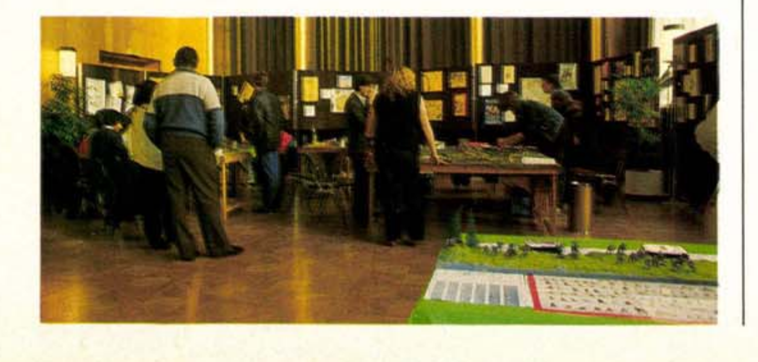
— 1er club, 1er à *1812* (arbitré par son auteur J.-J. Petit), 1er joueur de rôle et 1er à *Diplomatie* (ouf !) : Le Fléau d'Acier ;

— 1er Maître de jeu *(Rêve de Dragon* était arbitré par son créateur D. Gerfaud) et 1er à *Fief* : Joker d'As de Bordeaux (une bonne cuvée) ;

— 1er à *Ost* : Le Fer de Lance (prophète en son pays !).

Un seul regret, l'absence d'équipe spécifique des grandes écoles de province. La date du tournoi, très proche de la rentrée universitaire, l'explique sans doute. Les organisateurs ont promis d'y penser pour l'année prochaine.

J.M. R.N.



SUR VOTRE AGENDA

- Du 28 janvier au 3 février 87 : 26e salon international du jouet à Villepinte-Paris-Nord.
- Du 5 au 11 février : 38e foire internationale du jouet à Nuremberg (RFA).
- Du 20 février au 1er mars : 2e festival international des jeux de Cannes.
- Du 28 mars au 5 avril 87 : 2e salon des jeux de réflexion.
- Du 3 au 13 avril : le jeu, dans le cadre de la Foire de Nantes.
- Du 30 avril au 10 mai : Minitel Expo, dans le cadre de la Foire de Paris.
- Du 10 au 19 juillet : Festival ludique international de Parthenay.

ECHECS OLYMPIADES A DUBAI

Les olympiades d'échecs sont avant tout une grande fête. Elles permettent aux joueurs du monde entier de se réunir tous les deux ans pour une compétition par équipes où chaque nation est représentée par quatre joueurs et deux remplaçants.



Caroline Wenkler

Une participation record : 108 nations représentées. Ici l'équipe du Qatar face à celle de Trinidad-Tobago.


Catherine Jaeg

Le match France-URSS : Spassky contre Kasparov et, au deuxième plan, Haïk contre Karpov. Trois champions du Monde sur la même photo !

Cette année, à Dubaï, capitale des Emirats Arabes, malgré le boycott de certains pays pour protester contre l'exclusion d'Israël, tous les records de participation ont été battus avec cent-huit équipes présentes pour disputer quatorze rondes. Afin d'atteindre ces résultats, les organisateurs sont même allés jusqu'à offrir le déplacement à quelques nations peu fortunées.

Pendant trois semaines, Dubaï a ainsi vécu au rythme des "64 cases", une véritable fièvre s'étant emparée de tout le pays. Plus de deux mille personnes occupaient chaque jour les immenses salles du "Trade Center", un programme quotidien de quatre heures en anglais et en arabe était retransmis à la télévision. Les journaux ne parlaient plus que d'échecs et toute la ville avait été décorée de pièces géantes placées aux carrefours.

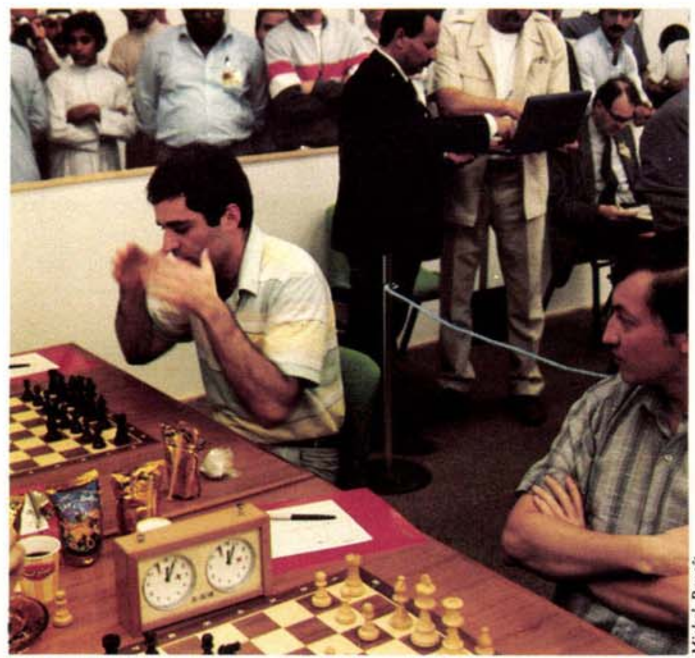
Les favoris incontestables étaient bien entendu les Soviétiques qui présentaient dans leur formation les quatre meilleurs joueurs du monde: Kasparov, Karpov, Sokolov et Youssoupov, avec comme remplaçants Vaganian et Tschechkovsky. Pour la première fois, les deux K étaient assis côte à côte au lieu de se faire face. Pourtant, il s'est vite avéré que le parcours de l'URSS ne serait pas une promenade de santé.

Dès la deuxième journée, Vaganian laissait échapper un demi-point contre le Pérou, puis venait une difficile victoire sur la Hongrie par 2,5 à 1,5, et ensuite une horrible série de trois matches nuls contre la Yougoslavie (Karpov battu par Ljubojevic), l'Angleterre et l'Islande et une défaite 1,5-2,5 contre les Etats-Unis, Kasparov ayant fini par perdre une finale où il voulait forcer le gain contre Seirawan.

Pendant ce temps, ceux qui brillaient au firmament étaient les Anglais qui balayaient la forte équipe d'Islande par 4 à 0. Après huit rondes, à la surprise générale, on voyait l'Angleterre mener devant la Hongrie et les USA, l'URSS n'étant que cinquième ex aequo avec... la France! Les fortes équipes s'étant déjà rencontrées, on voyait mal qui pouvait priver les Anglais de la médaille d'or.

L'incroyable réponse fut fournie dès la neuvième ronde. Après avoir battu la Yougoslavie par 3 à 1, les conquistadors espagnols massacraient les Britanniques par 3,5 à 0,5. Complètement effondrés, ces derniers perdaient même leur flegme légendaire et déposaient une protestation, accusant le Soviétique Tamas Gueorgadze, capitaine de l'Espagne, d'avoir soufflé des coups à l'un de ses joueurs.
Shocking! La commission des litiges ne put que recommander aux arbitres d'être plus vigilants à l'avenir.
Bien entendu, ce résultat inespéré faisait grimper en flèche les actions

Pour une fois, les deux « K » se retrouvaient du même côté de l'échiquier...


Michel Benoit

soviétiques. Toutefois, ceux qui tiraient le mieux les marrons du feu étaient les Américains, désormais en tête à cinq rondes de la fin.

Puis, rien d'extraordinaire jusqu'à la 13e ronde, l'URSS refaisant petit à petit son retard jusqu'à remonter à la deuxième place.

Avant la 14e et dernière ronde, le classement était le suivant: 1er Etats-Unis 36,5 points; 2e URSS 36 points; 3e Angleterre 35,5 points, ces trois équipes étant nettement détachées de toutes les autres.

Pour la première fois dans l'histoire des olympiades, trois équipes allaient se disputer la première place à la dernière ronde. Les appariements étaient les suivants: Etats-Unis-Bulgarie, URSS-Pologne et Angleterre-Brésil.


L'équipe de France à l'analyse. De gauche à droite : Miodrag Todorcevic (capitaine), Gilles Mirallès, Olivier Renet, Aldo Haïk et Menhad Sharif.

Caroline Wenkler

En massacrant en trois heures et demie le Brésil par 4 à 0, les Anglais parvenaient à redorer leur blason, mais ce dernier virait deux heures plus tard à l'argent, les Soviétiques ayant obtenu le même score contre la Pologne.

De leur côté, les Américains en déconfiture ne parvenaient que péniblement à annuler le match 2 à 2. La Pologne et la Bulgarie sauvaient in extremis le Grand Frère soviétique!

Sortie de l'ombre depuis l'arrivée de Boris Spassky, l'équipe de France a réalisé un score honorable, battant les plus faibles et perdant contre les plus forts. Il faut dire qu'il est difficile de briller après l'historique 7e place obtenue à Thessalonique en 1984. Cette fois-ci, notre équipe a tout de même obtenu un point de plus, mais le classement est inférieur.

Voici le résultat des vingt premières équipes après départage des ex aequo:

1re: URSS (40 points sur 56); 2e: Angleterre (39,5 points); 3e: USA (38,5 points); 4e: Hongrie (34,5 points); 5e: Islande (34 points); 6e: Bulgarie (34 points); 7e: Chine (34 points); 8e: Tchécoslovaquie (33 points); 9e: Cuba (33 points); 10e: France (33 points); 11e: Argentine (33 points); 12e: Pérou (33 points); 13e: RFA (32,5 points); 14e: Autriche (32,5 points); 15e: Yougoslavie (32 points); 16e: Pologne (32 points); 17e: Portugal (32 points); 18e: Roumanie (31,5 points); 19e: Indonésie (31,5 points); 20e: Brésil (31,5 points), etc. (108 pays).

L'équipe de France était composée de Spassky, Haïk, Mirallès, Renet, Kouatly et Sharif. Elle remporta la victoire sur le Kenya (4-0), l'Equateur (3,5-0,5), l'Australie, la Chine, le Brésil, la Suisse, les Philippines (3-1), et la RFA (2,5-1,5). Elle fit match nul contre l'Indonésie, l'Espagne et le Pérou. Elle perdit contre l'URSS (3,5-0,5), la Yougoslavie (1-3) et la Bulgarie (1,5-2,5).

Aldo Haïk

LES DAMES AUSSI...

Parallèlement à l'olympiade proprement dite, se déroule depuis 1957 une olympiade féminine. Les matches se disputent sur trois échiquiers, chaque nation ayant droit à une joueuse de réserve. Régulièrement, ce sont les Soviétiques qui l'emportent et Dubaï n'a pas fait exception:

1er URSS (33,5 points sur 42); 2e: Hongrie (29 points); 3e: Roumanie (28 points); 4e: Chine (28 points); 5e: Yougoslavie (25,5 points); 6e: RFA (25 points); 7e: Pologne (24,5 points); 8e: Angleterre (24,5 points); 9e: Bulgarie (23,5 points); 10e: Cuba (23 points), etc. (49 pays).

La France se place 15e. Notre équipe était composée de Julia Lebel, Christine Flear, Nicole Tagnon et Milinka Merlini.

Christine Flear a réalisé sa première norme de grand-maître international à l'issue de ces olympiades.

Christine Flear, bientôt grand-maître international ?


Catherine Jaeg

BEAUCOUP DE BRUIT POUR RIEN

Le duel sauvage qui opposait le président sortant, le Philippin Florencio Campomanès au Brésilien Lincoln Lucena dans la course à la présidence de la FIDE a pris fin sur un coup de théâtre. Quelques heures avant le vote, Lucena a en effet annoncé sa décision de retirer sa candidature "dans l'intérêt des échecs". D'après les avis autorisés, cet abandon venait à point pour éviter un cuisant échec et mat!


Michel Benoît

Les deux « adversaires » pour le titre de président de la FIDE, le Brésilien Lincoln Lucena (à gauche) et le Philippin Florencio Campomanes. Une réconciliation qui fait grincer des dents !

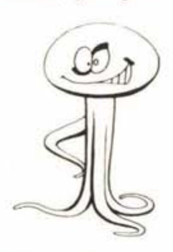
Le mandat de Campomanes a donc été reconduit sans opposition pour une durée de quatre ans au grand désapointement de son pire ennemi, Garri Kasparov!

UN GRAND PRIX?

Qui symbolise le mieux la mutation que connaît aujourd'hui le monde des échecs? Garri Kasparov? Peut-être. Mais sans doute encore plus Andrew Page. Lui, ne joue pas. Il est champion en... communication! Elégant, pince-sans-rire et désinvolte, le manager du jeune champion du monde ne cache pas son ambition: "*Il faut arriver à une couverture télévisée importante des grands tournois pour attirer l'audience des non-joueurs.*" Echecs-spectacle, échecs-sport, échecs-événement, ce sont les formules qu'Andrew Page tente d'imposer.

Dans le grand tumulte qui oppose Kasparov à Campomanès et à la FIDE, une idée commence à germer. Pourquoi ne pas créer un circuit parallèle de tournois qui drainerait les meilleurs joueurs de la planète. Avec Raymond Keene et Kasparov, Page monte l'Association des grands-maîtres. Les adhésions affluent, et quelles signatures! Timman, Hübner, Spassky, Kortchnoï! Les Soviétiques se font un peu tirer l'oreille mais finalement Karpov, Sokolov et Youssoupov rejoignent leurs petits camarades! Cinquante grands-maîtres parmi les plus prestigieux

s'engagent dans l'aventure. Quelle formule adopter? Page se souvient qu'il a été pilote automobile. Un Grand Prix, semblable au Continental Circus, avec attribution de points en fonction des performances est l'idée retenue. La structure? Une dizaine de tournois dans l'année avec au bout un titre de champion du monde des tournois. C'est un succès immédiat. Les organisateurs se bousculent... Page part à la recherche de financements. En cinq mois, il a déjà une enveloppe d'un million et demi de dollars en "sponsoring". Il reste à négocier les contrats de télévision: les plus grandes chaînes sont sur le coup: NBC, CBS, BBC. Le premier tournoi du Grand Prix sera le Swift de Bruxelles en avril prochain. Page fonce, Campomanès tremble. Tout est prévu. Jusqu'au déroulement du tournoi: un système d'élimination directe, comme au tennis, avec des têtes de séries. Un attrait de plus pour le spectateur. Et la FIDE? Elle est bien obligée de subir, d'autant que l'Association reversera un pourcentage sur ses bénéfices aux fédérations d'échecs les plus pauvres. Campomanès, pourquoi tu tousses?



L'incursion d'Andrew Page dans le monde des échecs est une réussite totale. Pour les contrats de Kasparov, il traite directement avec le Comité des sports soviétiques. Pour le livre, très attendu, que Kasparov est en train d'écrire, il traite avec le Politburo! Etonnant M[r] Page qui compte bien s'occuper de l'équipe de foot Dynamo de Kiev et de l'équipe nationale soviétique de polo! Côté échecs, son poulain de champion ne doit pas lui donner assez de travail puisqu'il va s'occuper aussi des Américains Seïrawan et Fedorowicz et de l'Anglais Short! La conclusion, il nous l'a confiée luimême sans se départir de son flegme tout britannique: "*Et dire que je joue si peu et si mal aux échecs!*"

Thierry Paunin

TOURNOI OHRA: KASPAROV LE CHOUCHOU DE BRUXELLES

Lieu: Hyatt Regenoy Palace. Bruxelles du 12 au 23 décembre 1986. Signes particuliers: plus fort tournoi du monde. 2636 Elo.

Félicitations: Garri kasparov qui avait déjà tournoi gagné à deux rondes de la fin.

Tableau d'honneur: Viktor Kortchnoï, le seul à ne pas s'être fait dévorer par le Tigre de Bakou.

Encouragements: Robert Hübner ou un retour bien sympathique dans le gotha des grands.

Avertissement: Et si Kasparov révisait un peu la variante Najdorf de la Sicilienne? (défaite surprise contre Short).

Blâme: aux organisateurs. Il ne suffit pas d'avoir six des meilleurs joueurs du monde pour faire un grand tournoi. (salle exiguë, éclairage agressif, dialogue de sourds avec la presse...).

Remarques: à la 2[e] ronde, Kortchnoï a plongé la salle dans l'obscurité en croyant éteindre les toilettes.

A la 5[e] ronde, Short, non content d'avoir battu Kasparov la veille, lui dérobe son précieux chocolat. Colère du champion du monde.

Classement final:

		Elo		1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	
KASPAROV	(URSS)	2740	1	×	=	1	1	0	1	×	=	1	1	1	=	7,5
KORTCHNOÏ	(CH)	2650	2	=	×	1	=	=	0	=	×	0	=	1	1	5,5
HÜBNER	(RFA)	2620	3	0	0	×	1	0	=	0	1	×	=	1	1	5
NUNN	(GB)	2590	4	0	=	0	×	1	=	0	=	=	×	1	1	5
SHORT	(GB)	2615	5	1	=	1	0	×	=	0	0	0	0	×	1	4
PORTISCH	(H)	2605	6	0	1	=	=	=	×	=	0	0	0	0	×	3

MEPHISTO CONSERVE SON TITRE MONDIAL A DALLAS

Le sixième championnat du monde des micro-ordinateurs d'échecs s'est déroulé du 1[er] au 5 novembre à Dallas (Texas). L'édition précédente, disputée à Amsterdam en octobre 1985, avait été marquée par l'écrasante supériorité des *Mephisto* programmés par l'Anglais Richard Lang. Mais Fidelity Electronics, la firme américaine qui avait gagné les quatre premiers championnats avec les programmes de Cathe et Dan Spraklen, n'était pas à Amsterdam, ce qui laissait planer un léger doute sur la performance des machines allemandes en l'absence de leur principal adversaire.

Cette année, chez eux, les Américains étaient bien obligés de relever le défi anglo-germanique. Ils le firent en présentant trois programmes identiques tournant sur des microordinateurs 32 bits, comme *Mephisto*.

Disputé en sept rondes, le championnat ne connut guère de suspense, car l'un des *Mephisto* — le numéro 3 — battit successivement les trois programmes de *Fidelity* aux 2[e], 3[e] et 4[e] rondes. Avec 6 sur 6, cet appareil semblait devoir faire un sans faute, comme celui d'Amsterdam l'an dernier (qui avait marqué 8 points sur 8), mais, à la surprise générale, il s'inclinait à la dernière ronde contre le programme en 8 bits du Hollandais Schröder: *RECOM.*

Voici le classement des quatorze participants:

1. Mephisto 3 (32 bits, programmeur Richard Lang, GB) 6/7
2. Fidelity A (32 bits, programmeurs Cathe et Dan Spracklen, USA) 5,5
3. Mephisto 2 (comme Mephisto 3) 5
4. Fidelity C (comme Fidelity A) 4,5
5. Mephisto 1 (comme Mephisto 3) 4,5
6. Recom A (8 bits, programmeur Schröder P-B) 4
7. ex aequo Fidelity B (comme Fidelity A), Recom C (comme Recom A), Recom B (comme Recom A) 3,5
10. Cyrus B (32 bits, programmeur: équipe de D. Levy, GB) 3
11. Cyrus A (comme Cyrus B) 2,5
12. Cyrus C (comme Cyrus B) 2
13. Chess Monster (USA) 1,5
14. Kempelen (Hongrie) 0

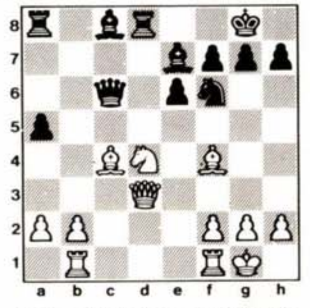
Bilan des neuf parties ayant opposé Mephisto à Fidelity: 5 gains pour les *Mephisto*, 3 par les *Fidelity* et une nulle. Comme on le voit, les deux autres grandes marques du marché, Novag et Scisys, n'ont pas participé à cette compétition. Ces deux firmes, qui ont leur siège à Hong Kong, demeurent pour l'instant fidèles aux micros 8 bits qui permettent de commercialiser des machines à un prix raisonnable. Elles ont donc refusé la confrontation inégale avec les micros 32 bits de Fidelity et Hegener und Glaser, ultra performants mais coûteux.

Les Allemands ont l'intention de commercialiser le programme vainqueur à Dallas, en 32 bits uniquement, chez eux à un prix de 4 600 DM (environ 15 000 F). Ils commercialiseront en France le même programme, mais en 16 bits, au prix de 12 500 F dans un *Mephisto Exclusive*. Il prendra la place du *mephisto Amsterdam* pour le même prix.

Richard Lang, le programmeur de Mephisto



Est-il nettement plus fort que ce dernier? Réponse dans notre prochain numéro. En attendant, nous disposons d'un petit début de réponse. Voici la position qui se produisit à la 2[e] ronde dans la partie *Cyrus B. Mephisto 1*:



Les noirs jouent et gagnent

Les blancs viennent de reprendre un pion en **d4; 17. C×d4.** *Mephisto Dallas* trouve le gain tactique en moins de 3 minutes. A titre de comparaison, *Mephisto Amsterdam* le trouve en 8 minutes et 30 secondes et *l'Elite Avant-Garde* en 11 minutes. Et vous?

Pierre Nollot

Solution

Réponse: 17. ...T×d4!!; 18. D×d4, Fb7 menace mat en g2; 19. f3, Fc5; 20. Tfd1, F×d4; 0-1. Les blancs auraient pu essayer 19. Fd5 mais après 19. ...C×d5, ils auraient perdu tout de même car les menaces sont innombrables 20. Fg3, Cf4!

UN MINISTRE PRET A JOUER LE JEU!


DR

INFOS

Les jeux de réflexion ont-ils un ministère de tutelle? Nous nous sommes souvent posé la question. Il y a quelques années, nous avions pensé avoir une réponse évidente avec la création d'un ministère du Temps libre. Hélas, un entretien avec le ministre avait vite dissipé nos espoirs.
En bref, c'était: "*Il y a des associations, elles n'ont qu'à se débrouiller. Le ministère n'a rien à voir là-dedans... nous ne sommes pas de l'autre côté du Rideau de Fer.*" (sic!) Ultra-libéral avant l'heure, non? Cet été, lorsque nous sommes allés voir les hommes politiques pour leur demander à quoi ils jouaient (voir J&S n°40), nous avons pu constater que les ministres de la Culture (d'avant ou d'après mars 86) ne se sentaient guère concernés par l'activité ludique. A la rentrée, nous sommes allés frapper à l'Education nationale voir si le jeu de réflexion pouvait avoir un petit coin de table à l'école. Mais tout occupé qu'il était sans doute à préparer sa réforme tant souhaitée par les lycéens, Monsieur Monory ne nous a même pas ouvert. Il restait la Jeunesse et les Sports. Le jeu, ça concerne les jeunes (pas qu'eux, mais tout de même...) et, en compétititon, on peut le considérer comme un sport. Alors? C'était bien la bonne porte!
Christian Bergelin nous a reçu fin novembre. Et, à commencer par les échecs, il est prêt à jouer le jeu!

J&S

J&S: Monsieur le Ministre, vous n'étiez pas présent dans notre enquête de l'été dernier "A quoi jouent nos hommes politiques?". Commençons donc par corriger cette regrettable erreur. Alors, êtes-vous joueur?

Christian Bergelin: Je suis passionné par les jeux de cartes. Tout ce qui est cartes: belote, bridge, tarot... J'ai beaucoup joué au tarot, j'y joue encore de temps en temps. C'est une détente merveilleuse pour moi.

J&S: De notre enquête, il ressortait que le jeu le plus pratiqué par la classe politique était les échecs...

C.B.: Je ne joue pas aux échecs. Je n'ai pas eu l'occasion d'apprendre. C'est simplement un problème d'opportunité.

J&S: Vous dites que le jeu est pour vous une détente merveilleuse, mais dans quel état d'esprit abordez-vous cette détente?

C.B.: Dans un esprit de compétition. Il y a pour moi un aspect sportif à la chose.

J&S: Cette notion de sport est très intéressante, surtout dans la bouche du ministre des Sports. Quel est le jeu qui, selon vous, tend le plus vers une activité sportive?

C.B.: Je pense aux échecs.

J&S: Bien que n'étant pas vous-même joueur d'échecs, quel regard portez-vous sur les échecs?

C.B.: C'est une compétition. Il y a indéniablement un aspect sportif dans les échecs, par le conditionnement, la préparation physique, technique, le combat engagé contre l'adversaire.

J&S: Si vous aviez à définir les échecs d'un mot ou d'une formule...

C.B.: C'est un jeu, c'est un sport, c'est tout ce que l'on veut.

J&S: A l'issue de son championnat du monde, victorieux, Garri Kasparov a répondu à la même question: "*Les échecs c'est un sport, c'est un art, c'est un jeu. Les échecs c'est à la fois tout cela et rien de cela.*" C'est une réponse similaire à la vôtre. N'est-ce pas révélateur de la difficulté à situer les jeux et plus particulièrement les échecs?

C.B.: Une discipline telle que les échecs a sa place dans l'ensemble des sports.

J&S: Est-il utopique de penser qu'un jour les échecs puissent apparaître dans un plan d'action sur le sport français, tel que celui que vous avez soutenu au Conseil des ministres en octobre?

C.B.: Non, pas du tout. Je pense qu'une discipline comme les échecs a droit de cité au sein du ministère de la Jeunesse et des Sports.
(NDLR: En URSS, les échecs dépendent du ministère de la Culture physique et des Sports. En Angleterre et aux Pays-Bas du ministère des Sports. En Allemagne Fédérale du ministère de l'Enseignement, et en République Démocratique Allemande de celui de l'Instruction.)

J&S: La Fédération française des échecs est affiliée à un organisme qui s'appelle la CLE, la Confédération des Loisirs de l'Esprit, regroupant notamment le bridge, le Scrabble, le go et les dames. Quel rapport la CLE entretient-elle avec votre ministère?

C.B.: Les principaux dirigeants de la CLE ont été associés aux groupes de travail sur les ARES (Aménagement des Rythmes Extra-Scolaires) depuis plusieurs mois. Ces ARES, je le rappelle, sont l'une des clefs de voûte de mon plan d'action.

J&S: Y-a-t-il un lien direct entre votre ministère et la CLE?

C.B.: Oui, le lien est établi par la CLE. Si la CLE nous propose un programme d'action, un plan de formation pour les jeunes champions, il n'y a aucune opposition de ma part. Mais simplement, compte tenu du contexte actuel, nous souhaitons garantir une même règle du jeu à toutes les Fédérations, et de ce fait aux clubs sportifs ou aux groupes associatifs, qui est d'avoir plus de responsabilités et d'indépendance, et à partir de là, les aider dans leurs projets à partir des initiatives qu'ils nous proposent.

J&S: Pourrait-on imaginer dans la volonté à détecter chez les enfants, des petits Platini, des petits Caristan ou des petits Hinault, une même inclination à découvrir des petits Kasparov?

C.B.: Pourquoi pas? Mais puisque vous m'avez fait le plaisir d'assister à ma conférence de presse sur ce nouveau plan d'action pour le sport français, vous voudrez bien vous rappeler de ce que j'ai très clairement dit. Le ministère de la Jeunesse et des Sports n'est pas une banque. Son rôle est d'encourager les efforts des fédérations qui se donnent les moyens d'évoluer, des fédérations les plus dynamiques. Ce n'est pas à nous à faire le premier pas. Aussi, je le répète, au même titre que tout autre sport, les échecs ont droit de cité dans notre maison.
(NDLR: Quelques réflexions à méditer pour les prétendants à la pré-

sidence de la FFE dont les élections se dérouleront en mars.)

J&S: Durant les dix dernières années écoulées, en Union Soviétique, le titre du meilleur sportif de l'année a, par deux fois, été décerné, et ce toutes disciplines confondues, à un joueur d'échecs, Anatoli Karpov puis Garri Kasparov. Botvinnik et Spassky furent en leur temps également honorés et l'Américain Bobby Fischer reçut lui aussi dans son pays une distinction semblable. Quelle est votre réaction?

C.B.: Quand on voit les efforts tant physiques que techniques, tels que les consentent ces deux joueurs pour arriver au sommet de leur art, cela suppose à l'évidence l'entraînement et les qualités d'un véritable champion. Alors un joueur d'échecs, meilleur sportif de l'année, pour moi il n'y a pas de problèmes.

J&S: N'y-a-t-il pas également une question de mentalité par rapport aux pays de l'Est? Et ce bien que les échecs soient véritablement pris au sérieux, je veux dire en tant que sport, dans des pays comme l'Angleterre, les Pays-Bas ou l'Allemagne Fédérale?

C.B.: Bien sûr, comme vous le soulignez, il y a une question de mentalité, et un retard certain a été pris chez nous. Mais vous le savez comme moi, l'essor d'un sport tient bien souvent dans l'éclosion d'un champion d'envergure mondiale qui devient alors une véritable locomotive pour la pratique de masse de ce sport.

J&S: Nous sommes convaincus, Monsieur le Ministre, que tous les pratiquants de jeux seront ravis d'apprendre qu'il existe, enfin, un ministère disposé à leur prêter une oreille attentive par le biais de leurs fédérations. Quant à ces fédérations qui œuvrent pour l'aspect sportif de leur discipline, et je pense plus particulièrement, à la lumière de notre entretien, à celle des échecs, elles peuvent compter de votre part sur le même soutien que les autres.

C.B.: Il n'y aucun ostracisme pratiqué dans notre ministère.

Interview de Thierry Paunin.

DAMES

CHAMPIONNAT DU MONDE

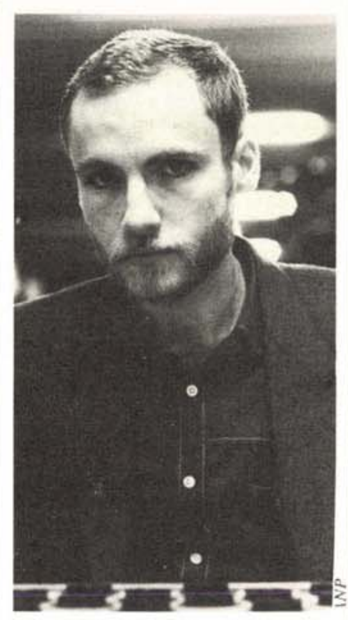
Le championnat du monde s'est déroulé à Groningen (Pays-Bas) du 10 novembre au 4 décembre. Au dernier moment, on enregistrait deux défections : celle du Brésilien José Maria et de l'Italien Laporta. Le comité d'organisation décidait de remplacer ces deux joueurs par un Néerlandais, Van der Wal, et un Soviétique, Mitchanski.

C'est donc avec cinq Soviétiques dont Dibman, divine surprise, et cinq Néerlandais que le championnat du monde commençait.

Pour sa première participation, le "Sphinx de Léningrad", surnom donné par la presse néerlandaise à Dibman, a remporté le titre avec 2 points d'avance sur Baliakine (URSS) et 3 points sur Korenewski (URSS). Cette compétition s'est donc terminée par un triomphe des Soviétiques. Le premier Néerlandais, Clerc, est 4e avec un point de retard sur le 3e. La seule satisfaction à relever pour les Hollandais est la bonne prestation du plus jeune joueur du tournoi, Gérard Jansen, vingt et un ans, qui termine 6e avec 23 points, devançant Van der Wal, 8e avec 23 points également.

Dans le courant de l'année prochaine aura lieu le match revanche entre le tenant du titre, Dibman, et l'ex-champion du monde Gantwarg qui a fait un mauvais tournoi puisqu'au cours des onze premières rondes il a aligné onze parties nulles successives! Dix parties du match-revanche auront lieu à Leningrad, ville natale de Dibman, et dix à Minsk, ville où habite Gantwarg.

Durant ce championnat du monde, j'ai été le seul joueur à avoir battu un Soviétique, Baliakine, qui a fait une erreur grossière dans une position où il avait de bonnes chances de gain. Quand on sait l'écart qui



Le « Sphinx de Leningrad », alias Alexander Dibman, tenant du titre.

a finalement séparé les deux premiers, on peut se rendre compte de l'importance de cette partie sur le résultat final. Une partie dont le Soviétique se souviendra probablement encore longtemps. Ma partie contre Dibman, à l'avant-dernière ronde, aurait pu encore renverser le cours du championnat. La partie avait bien commencé pour moi. J'ai réussi à lui placer une préparation à la maison et Dibman a dû employer énormément de temps en milieu de partie. En salle d'analyse, Sijbrands pronostiquait une victoire pour moi. Dans la réalité il en fut tout autrement. Je ne venais pas à bout des complications du jeu, et Dibman réussissait finalement à l'emporter. Comme on le voit un titre de champion du monde tient quelquefois à bien peu de choses...

Le premier Néerlandais, Rod Clerc, affrontant le Soviétique, Alexander Baliakine.



CLASSEMENT FINAL

1er Dibman (URSS) avec 28 points en 19 parties (9 gagnées, 10 nulles)
2e Baliakine (URSS) avec 26 points
3e Koreyewski (URSS) avec 25 points
4e Clerc (Pays-Bas) avec 24 points
5e ex aequo Gantwarg (URSS), Jansen (Pays-Bas), Mitchanski (URSS), Van Der Wal (Pays-Bas) avec 23 points
9e Kouperman (USA) avec 21 points
10e ex aequo Van Den Borst (Pays-Bas), Kouame (Côte d'Ivoire), Vermin (Pays-Bas) avec 19 points
13e Kane (Sénégal) avec 18 points
14e Autar (Surinam) avec 17 points
15e ex aequo Guinard (France), N'Daye (Sénégal) avec 16 points
17e ex aequo Galperin (Israël), N'Diaye (Mali) avec 15 points
19e Casaril (Belgique) avec 7 points
20e Leandro (Brésil) 3 points

N.B: le décompte des points s'effectue comme suit: 2 points pour une partie gagnée, 1 point pour une partie nulle, 0 point pour une défaite.

Luc Guinard

LES DAMES DES DAMES

Dans le match qui opposait pour le titre mondial E. Altchoul et Zoïa Sadovskaïa, toutes deux de Minsk, c'est cette dernière qui triomphe sur le score de 7, 5 à 4, 5.

La nouvelle championne du monde a dix-neuf ans. Depuis dix ans elle est entraînée par M. Kats. Elle fut championne d'URSS junior et, trois fois médaillée d'argent des championnats du monde.

Go

ANGERS. FINALE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE 1986

18-19 octobre 1986. Après deux défaites consécutives (84 face à Yang et 85 face à Donzet), André Moussa a repris son titre de champion de France face à Pierre Colmez sur le score de 2 à 1.

Finale du championnat de France 1986

André Moussa, vainqueur, reçoit la coupe de la ville d'Angers. **Tournoi des Pays de Loire. Angers 1986**

1er catégorie:

1er: Dominique Cornuejols, Paris, 4 victoires (16 points).

2e: Antoine Roché, Masumi Yoshida, Paris, 4 victoires (15 points).

4e: André d'Alès, Paris, 4 victoires (11 points).

5e: jean-Michel Fray, Toulouse, 3 victoires.

2e catégorie:

1er, André Robert, Paris; Loïc Bendaoud, Angers; Michel Cormier, Paris, 4 victoires.

4e: Alec Charras, Angers, 4 victoires.

5e: Christian Juton, Nantes, 3 victoires.

3e catégorie:

1er: Patrick Leman; Alain Poupineau, Le Mans, 5 victoires.

3e: Cyrille Gautier, Angers Lycée Bergson.

La coupe des vétérans est revenue à André Robert.

Cette année le championnat aura lieu à Montpellier, en avant-première des championnats d'Europe de Grenoble. La finale se disputera ensuite à Lyon.

KATO LA CHANCE

Kato Masao revient au premier plan. Il a battu Kobayashi Koichi pour le titre de Meijin, par un score sans appel: 4-0 (voir rubrique, la dernière partie). Pourtant il y a quelques mois, lui-même ne donnait pas cher de ses chances. Dans la ligne qualificative Takemiya semblait se balader: 6-0, alors que Kato et quelques autres en étaient à 4-2, deux rondes avant la fin. Finalement quatre joueurs étaient à égalité 6-2 et Kato rencontrait Cho pour le play-off, qualifié au bénéfice du meilleur classement dans la ligne de l'année précédente. La victoire d'un demi-point sur Cho le désignait comme challenger et Kato n'avait plus qu'à continuer sur sa lancée, ce qu'il a fait.

LA CHINE AU PIED DU MUR

Après la victoire de Kataoka sur Ma, d'un demi point, Nieh doit battre les cinq Japonais restant en lice. L'an dernier il avait réussi l'exploit de battre les trois derniers survivants, mais sa tâche s'annonce encore plus rude.

ILS ETAIENT TOUS A BOULOGNE

Décidément la ville de Boulogne-Billancourt est un haut lieu du jeu. Pendant deux jours, les salons d'honneur de la mairie ont abrité une trentaine de panneaux présentant tous ces jeux avec cartes, pions et extraits de règles à l'appui. Créateurs et joueurs avaient également répondu « présents » en animant toute l'exposition avec des démonstrations appréciées du public. Quand le maître de jeu, les feuilles de personnage et les jets d'initiative n'ont plus eu de secret pour eux, ils ont pu découvrir les jeux de diplomatie (« c'est comme dans la vie »), apprécier le travail des « figuristes » (« vous vous rendez compte, il ne manque pas un bouton de guêtre ») et repartir avec le catalogue de l'exposition (« c'est incroyable tout ce qui se fait »).

Jean-Michel Rubio Nevado

A VOUS DE JOUER

Offrez-vous 1 an d'abonnement pour seulement 121 F.

JEUX & STRATEGIE

N° 1 de la presse des jeux de réflexion et pour micro-ordinateurs

• BELGIQUE 141 FF

• CANADA et USA 35 $ Can.
PERIODICA Inc., C.P. 220 Ville Mont Royal
P.Q. CANADA H3P 3C4.

• SUISSE 36 FS
NAVILLE et Cie 5-7 rue Levrier
1211 GENEVE 1 - SUISSE

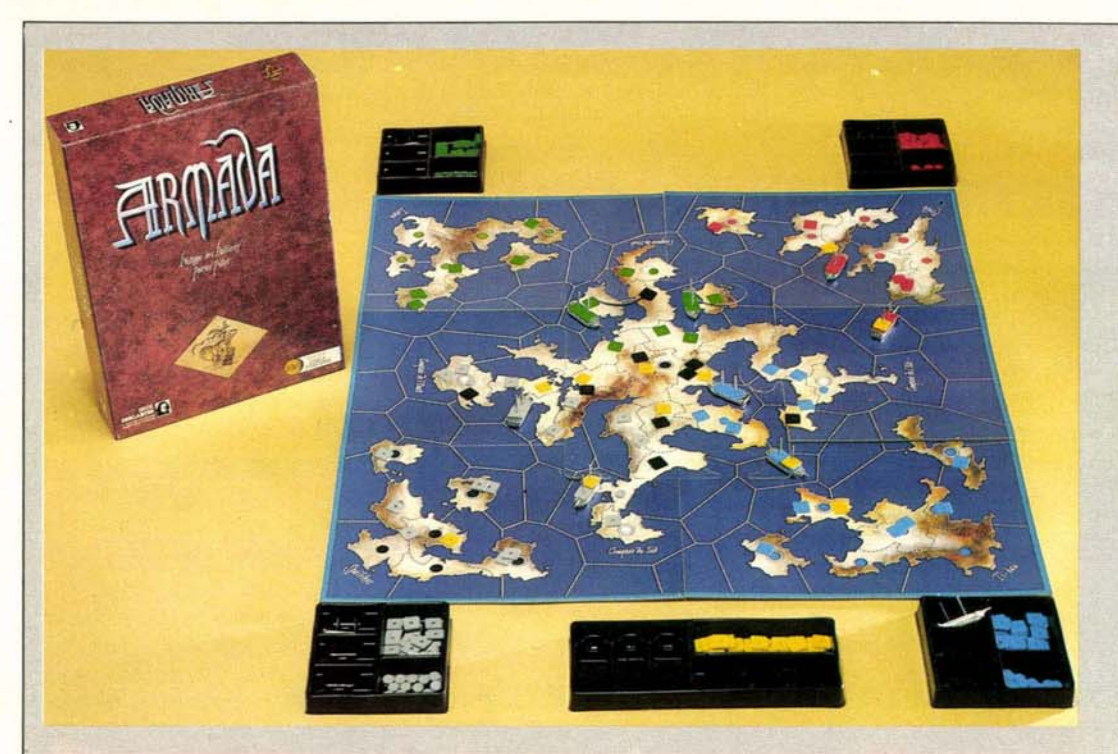
• AUTRES PAYS 174 FF
Commande à adresser directement à Jeux & Stratégie

BULLETIN DE COMMANDE
à découper ou recopier et adresser paiement joint à :
EXCELSIOR PUBLICATIONS - 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

• Je m'abonne pour 1 an à compter du prochain numéro.
Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
....

Code postal .... Ville ....
....
• Ci-joint mon règlement de ....F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATEGIE-BRED - Etranger : mandat international ou chèque compensable à Paris. Recommandé et par avion : nous consulter.

JS43



ARMADA

(Jeux Descartes)

matériel :

• boîte 31 × 22 × 5 contenant :
— 12 bateaux en métal du type deux-mâts ;
— trois dés spéciaux ;
— des pions armées pour chaque nation ;
— des pions or ;
— des pions tribus indigènes ;
— un plateau de jeu représentant cinq continents : quatre pays et un continent mystérieux partagés en territoires.

but du jeu :

établir sa suprématie sur les nations adverses en occupant pendant un tour complet un certain nombre de territoires.

le jeu :

lorsque c'est son tour de jouer, chaque joueur dispose d'un capital de dix coups grâce auxquels il pourra effectuer les actions de son choix. En un coup il est possible de :
— déplacer des armées d'un territoire à un autre ;
— charger ou décharger un navire (en or ou en soldats) ;
— explorer l'un des territoires encore inconnu du continent mystérieux. L'explorateur va jeter deux dés pour déterminer la quantité d'or et le nombre de tribus indigènes hostiles présentes sur le territoire ;
— recruter, c'est-à-dire récupérer un certain nombre d'armées en rapport avec le nombre de territoires possédés ;
— convertir un or (en armées ou en bateau). Pour le coût d'un pion or, le joueur recrute quatre armées supplémentaires. Pour le coût de quatre pions or (en y passant donc quatre coups), il construit un nouveau navire ;
— mettre à l'eau un bateau ;
— déplacer un bateau ;
— attaquer un territoire contenant des armées ennemies ou des tribus indigènes ;

— attaquer un bateau adverse avec, en cas de victoire totale, la possibilité de le capturer ou de le voir coulé. Les combats se règlent au dé dont les faces comportent le nombre d'armées détruites et le joueur concerné, défenseur ou attaquant.

EN BREF :

type de jeu : tactique et diplomatique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 10/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥♥

commentaires :

c'est à *Armada* que nous avions décerné notre dernier Pion d'Or, et, moins d'un an après, le voici en boutique...
La maquette que nous avions primée a été presque intégralement conservée, et c'est là un tour de force qu'a réussi Jeux Descartes car ce n'était pas facile. Le matériel est luxueux : carte en sept pièces à assembler, bateaux en métal sur les mâts desquels on peut enfiler armées et or et des dés spéciaux. Les règles ont été écrites avec un réel souci de clarté avec exemples et schémas.

Les mécanismes du jeu sont simples mais efficaces. Dans un premier temps, les aventuriers vont partir à la découverte des richesses (et des dangers) que recèle le continent mystérieux. Chacun va, avec plus ou moins de fortune, s'emparer de l'or caché dans ces contrées. Le nombre de territoires à découvrir va vite décroître et les places vont devenir chères. Lorsque tout aura été exploré, cela signifiera surtout que plus d'or ne sera disponible et, par là-même, plus de nouveaux bateaux et plus de recrutement massif. Ceux qui n'auront pas « fait leur trou » vont disparaître les premiers.

Dans *Armada* il n'est pas besoin d'anéantir toutes les armées d'un joueur pour lui ôter toute chance de gain, il suffit de lui prendre (ou de lui couler) tous ses bateaux. C'est en cela qu'*Armada* est une réussite, c'est qu'il rend bien ce qu'était le problème des colonies du temps des conquêtes : le transport, seul garant d'apport de renforts aux points chauds ou d'une mobilité propice à l'offensive.

La possibilité qu'a chaque joueur d'organiser son tour de jeu en choisissant l'utilisation de ses coups, donne une grande liberté à chacun et une grande richesse tactique.

La découverte du continent mystérieux comporte des choix vitaux : faut-il explorer afin d'être le premier sur les lieux (remplis d'or ou de tribus hostiles) ou bien laisser les autres tirer les marrons du feu afin de se consacrer aux territoires les plus riches ? Faut-il endosser sa tenue de pirate et s'attaquer aux bateaux lourdement chargés en or qui rentrent au port au risque de manquer le coche et de se retrouver sans colonie ? Ce sont autant les circonstances que vos goûts personnels qui vous guideront.

Un petit conseil : au début de la partie vous n'avez qu'un bateau, faites-y bien attention car sans lui vous pouvez dire adieu au continent mystérieux.

L'AFFAIRE DE L'OISEAU DE PAPIER

Detective conseil n°3

Ce dossier numéro 3 ne comporte qu'une affaire, signée Jacques et Nadine Thirial, inédite et qui fait office de concours. Mais avant de parler de celui-ci, revenons à l'affaire proprement dite.

Sous une chemise cartonnée à la présentation bien connue maintenant, se trouvent un livret de mémoires, un dossier de l'affaire, un livret "journaux d'archives", un plan de Paris en couleurs et une enveloppe contenant des aides de jeu.

L'affaire en elle-même débute de façon, dirons-nous, banale, mais comme toute affaire où Sherlock Holmes daigne mettre le nez, elle se révèle de plus en plus complexe et mystérieuse au fil de l'enquête. Celle-ci emmènera les enquêteurs de Londres à Paris, pour une simple affaire de cambriolage où serait impliquée une jeune fille, innocente aux dires de son fiancé. Mais, inutile d'en dévoiler plus. De toute façon, la solution n'est pas contenue dans le dossier, et, à la place, vous trouverez un bulletin de participation où vous devrez répondre aux quinze questions concernant l'affaire, ainsi qu'à une question subsidiaire. Pour ceux qui ne trouveraient pas du tout, ils pourront retirer le livret énigme III (qui donne les solutions) dans leur point de vente habituel, grâce au bon fourni. Mais pas avant le 4 mai. Inutile d'essayer avant...

Bonne chance et que l'esprit de Holmes vous inspire!

L'Affaire de l'Oiseau de Papier



Détective Conseil

Volume 3

AMBITION

(Schmidt)



matériel :

- boîte 32 × 27 × 7 contenant :
— des billets de banque ;
— des barres de cacao transformables en barres de chocolat ;
— un pion Interpol ;
— un plateau de jeu représentant quatre usines de fabrication de chocolat ;
— des feuilles de marque ;
— des cartes « Le Confidentiel », « Express » et « Contrat » ;
— des cubes de couleur symbolisant les employés : ouvriers (marrons), secrétaires (roses), commerciaux (verts) et comptables (gris) ;
— quatre caches.

but du jeu :

être le plus riche à la fin du jeu.

le jeu :

chacun va devoir s'efforcer de faire prospérer son usine chocolatière. La partie dure un certain nombre de mois (un mois égale un tour de jeu) fixé au début du jeu.

Au cours d'un tour vont se succéder toutes les étapes de la marche d'une entreprise :

— embauche de nouveaux employés, paiement de ceux déjà présents au début du mois et éventuellement licenciements assortis d'une indemnisation d'un demi-mois de salaire ;

— achat de matière première sur les marchés internationaux. D'abord l'offre totale est déterminée, puis chacun va essayer de s'approvisionner au moindre coût pour éviter la baisse de ses stocks de cacao ;

— transformation du cacao en chocolat. Chaque ouvrier permettra de fabriquer 30 tonnes de chocolat par mois, à partir de 30 tonnes de cacao ;

— vente du chocolat. En négociant au meilleur prix vis-à-vis de la concurrence, grâce à vos commerciaux, vous êtes en mesure d'empocher de juteux contrats. Un département commercial très fourni vous facilitera la tâche ;

— transmission de vos contrats à la comptabilité si... vous n'avez pas oublié d'embaucher des secrétaires. Gare aux retards de frappe et aux corbeilles courrier trop pleines ;

— encaissement de vos revenus de ventes grâce à vos comptables ;

— lecture de l'événement « Le Confidentiel » du mois prochain ;

— bilan du mois. C'est le moment d'emprunter ou de placer.

A partir du deuxième mois, à tout moment, il vous sera possible de tourmenter un adversaire à l'aide de l'une des trois cartes « Express » en votre possession.

commentaires :

en achetant *Ambition* vous ne serez pas chocolat ! Sans vouloir le faire mousser, ce jeu est truffé de bonnes idées. Il s'agit de la simulation d'entreprise la plus simple et la plus réussie que nous ayons jouée. Les règles sont un pur régal et l'exemple même de ce que devrait être une règle de jeu : elles tiennent sur quatre pages, sont présentées de manière claire et humoristique et permettent d'apprendre les mécanismes du jeu tout en commençant à jouer.

Dans *Ambition*, vous pouvez gérer votre entreprise de nombreuses façons.

Il y a ceux qui achètent le cacao à n'importe quel prix pour empêcher les concurrents de s'approvisionner. Cette méthode est très coûteuse, mais si vous réussissez à éviter la faillite, vos adversaires risquent d'avoir le coup de barre.

Il y a ceux qui vont miser sur un service commercial musclé. C'est une tactique assez sûre, mais qui peut vous valoir des déboires s'il y a entente entre vos adversaires pour brader le chocolat ou si votre secrétariat et vos comptables ne sont pas à la hauteur.

Il y a les profiteurs qui vont grapiller un peu de cacao, vendre un peu de chocolat, payer les 15 000 F qui permettent de lire « Le Confidentiel » en avance, et iront même jusqu'à revendre leurs informations.

En plus des choix tactiques, il vous faudra faire en sorte qu'il n'y ait pas de carence ou de « bouchon » dans vos différents services, la maîtrise de la croissance étant la clef du jeu.

Ambition a obtenu le Dé d'Or, décerné par la fédération française du jeu de société, lors du concours des créateurs de Boulogne-Billancourt, l'année dernière.

Il est encourageant de voir un tel jeu édité par un fabricant « grand public ». Nous parlions de renouveau du jeu de société ? La sortie d'*Ambition* en est l'une des meilleures preuves.

EN BREF :

type de jeu : simulation économique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 9/10
nous aimons : ♥♥♥



JUNTA

(Jeux Descartes)

matériel :

• boîte 31 × 22 × 2 contenant :
— 72 cartes politiques
— 96 billets (1, 2 ou 3 millions de pesos)
— 3 dés
— pions et marqueurs divers (160 au total)
— un plateau de jeu représentant la capitale de la république de Los Bananas.

but du jeu :

posséder le plus d'argent possible sur son compte en banque suisse à la fin de la partie.

le jeu :

la république de Los Bananas est un petit pays bien agité où des grandes familles (les joueurs) cherchent à s'enrichir au fil des coups d'Etat.

Les phases suivantes constituent un tour de jeu (la partie dure au plus onze tours) :

— Chaque joueur tire des cartes politiques qui lui octroieront des voix supplémentaires lors des votes ou lui permettront de corrompre ou d'assassiner ses ennemis.

— Le président de la Junte distribue les postes de son cabinet aux autres joueurs : ministre de l'Intérieur, général de la 1re, de la 2e ou de la 3e Brigade, amiral de la Flotte ou commandant de l'Armée de l'Air.

— Le président perçoit une aide financière étrangère secrète. Il reçoit en effet des billets, face cachée, dont il est le seul à connaître le montant.

— Le président propose un budget à la Chambre des députés (représentée par les membres de la Junte), et celle-ci vote. Evidemment rien n'empêche le président (et tout l'encourage) à proposer un budget total inférieur à l'aide qu'il vient de recevoir (il faut bien vivre !).

Si le budget est accepté, chaque joueur reçoit l'argent promis. Si le budget est refusé, le ministre de l'Intérieur peut choisir ou non de l'imposer par la force. Dans le premier cas, l'argent est remis normalement aux joueurs, mais la Chambre est occupée par la police ; dans le second cas, l'argent du budget est conservé par le président.

— Chaque joueur se rend secrètement dans un lieu à choisir parmi la banque, son quartier général, son domicile, le night-club et sa garçonnière.

— Chaque joueur peut tenter un ou plusieurs assassinats contre un ou plusieurs adversaires. A chaque fois le joueur doit préciser l'endroit où se rend le tueur. S'il n'y a personne, l'assassinat échoue, sinon la tentative réussit à condition que la maladresse ou la corruption ne s'en mêlent pas. Notez que le ministre de l'Intérieur a droit à un assassinat gratuit à chaque tour. Brrr...

— Si la banque est ouverte, les joueurs qui s'y sont rendus peuvent y déposer de l'argent sur un compte en Suisse.

— En cas d'événement grave (rejet du budget, assassinat réussi,...) la capitale entre en effervescence. A ce moment, n'importe quel joueur, à l'exception du président, peut tenter un coup d'Etat. Il se déclare alors « premier insurgé » et lance ses troupes à l'assaut du palais présidentiel et des bâtiments officiels de la capitale. Les autres membres de la junte choisissent alors entre s'insurger également ou rester loyaliste. Plusieurs phases de combat vont alors se succéder, chaque joueur contrôlant ses propres pions (police, fantassins, gardes, avions,...) et d'éventuels renforts (étudiants, grévistes, manifestants ou milices). Au cours du coup d'Etat et au gré des événements, les loyalistes ont la possibilité de rejoindre les insurgés. Si les loyalistes l'emportent, le président peut faire fusiller n'importe lequel des insurgés ; si ce sont les rebelles qui gagnent, ils élisent un nouveau président parmi les insurgés du début du coup d'Etat.

Bref, toute ressemblance avec des personnes ou des événements...

commentaires :

actuellement, *Junta* représente sans doute le plus réussi des coktails de jeux. Pour gagner une partie, vous devrez faire preuve d'éloquence et de sens politique afin d'obtenir les postes les plus convoités, de diplomatie teintée de marchandage pour vous permettre de conclure des alliances et d'esprit tactique pour la gestion de vos fonds, de vos assassins et de vos unités lors des coups d'Etat. L'humour et le suspense sont aussi au rendez-vous, car chaque partie est l'occasion de nombreux rebondissements et de retournements de situation prétextes à rire. Les illustrations et le style des règles conçues de manière humoristique situent d'ailleurs la partie dans le contexte de franche gaîté qui doit être le sien. Le vainqueur n'est connu qu'à la fin de la partie, lorsque les comptes en Suisse sont dévoilés ; et, même si vous êtes assassiné ou éxécuté, vous n'êtes éliminé que durant un tour. *Junta* a été créa par Créative Wargames Workshop, repris par West End Games et maintenant traduit par Jeux Descartes.

La version française est très complète : non seulement les règles mais aussi les marqueurs, les cartes politiques et le plateau ont été traduits.

La réussite eût été complète si la traduction des règles, correcte sur le plan littéral, avait été plus rigoureuse au niveau des termes employés. Mais ne vous inquiétez pas : il est possible de vous adresser à Jeux Descartes pour les éventuels problèmes d'interprétation de règles que vous rencontreriez.

EN BREF :

type de jeu : tactique et diplomatique
nombre de joueurs : 4 à 7
présentation : 8/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 10/10
nous aimons : ♥♥♥♥

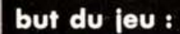
ROMA

(International Team)



matériel :

- boîte 40 × 30 × 4 contenant :
— 2 dés
— 24 pions-tentes utilisés pour délimiter les empires
— des figurines représentant les forces navales et terrestres de six peuples de l'antiquité
— un plateau de jeu représentant le monde antique.
— 118 cartes de caractéristiques
— 60 jetons représentant les points de conquête.



but du jeu :

posséder le maximum de points de conquête à la fin de la partie, c'est-à-dire avoir occupé le plus possible de territoires adverses au cours du jeu.

le jeu :

à tour de rôle, chaque peuple délimite son territoire à l'aide des pions-tentes et va placer ses armées, terrestres et maritimes.

Avant que ne débute vraiment la partie, les joueurs vont façonner leur personnalité et, par là-même, se définir une ligne de conduite. Chacun d'entre eux choisit secrètement 9 cartes de caractéristiques parmi les 118 disponibles, à raison de 3 au plus par type. Les possibilités offertes sont :

— Capacité Diplomatique (CD) qui permet d'empêcher un adversaire, et un seul, de vous attaquer.

— Charisme (C) qui augmente vos aptitudes à recruter des troupes.

— Capacité Militaire Terrestre (CMT) qui augmente l'efficacité de vos troupes terrestres.

— Capacité Militaire Navale (CMN) qui augmente l'efficacité de vos troupes maritimes.

— Capacité d'Ingénierie Militaire (CIM) qui augmente le potentiel de mouvement de vos troupes et leur permet de traverser montagnes et détroits.

— Sicaire (SIC) qui offre la possibilité d'envoyer un tueur à gages assassiner l'un de ses adversaires.

— L'efficacité de vos cartes, quand vous les jouerez, sera de toute façon subordonnée à un jet de dés. Une fois celles-ci révélées, vous les conserverez exposées devant vous car elles seront réutilisables à loisir.

Quand chacun s'est servi en cartes de caractéristiques, la partie proprement dite commence. Les tours de jeu vont se succéder, chaque joueur se livrant successivement aux phases de recrutement (arrivée d'armées en renfort), diplomatie (découragement d'un adversaire), envoi de sicaire (tentative d'assassinat), ingénierie militaire, déplacements terrestres et maritimes, combats et calcul des points de conquête.

La procédure de combat est simplifiée à l'extrême. Les adversaires en présence jettent chacun deux dés auxquels ils ajoutent leur CMT ou leur CMN suivant le type de combat. Le total le plus fort l'emporte, et un des pions du perdant est éliminé. L'affrontement se poursuit jusqu'à annihilation de l'un des protagonistes.
Les points de conquête font l'objet d'échanges de jetons entre joueurs. Chaque capitale ou chaque province qui est occupée à la fin d'un tour oblige l'occupé à donner un jeton-point de conquête à l'occupant.

commentaires :

Nous serions tentés de dire : enfin ! Un wargame diplomatique aux règles simples et assez complètes dont les parties ne s'éternisent pas durant six ou huit heures, c'est la délicieuse suprise concoctée par I.T. avec *Roma*.
Tous les ingrédients de ce type de jeu sont réunis : beaucoup de diplomatie, aptitude à maîtriser la croissance de son empire, un peu de wargame (les combats sont aussi simplifiés que dans *Risk*), un soupçon d'ambiance antique et une petite dose de hasard. La présentation est trés soignée, les armées sont représentées par des figurines (en plastique) qui cadrent bien avec le plateau de jeu, et les diverses cartes sont agréables.

Trois particularités font de *Roma* un jeu intéressant. C'est, d'une part, la possibilité qu'a chaque joueur de se façonner un profil ; en effet un joueur peut décider d'être agressif (CMN + CMT + SIC) ou d'être diplomate (CD + C + CIN).

Ensuite le nombre restreint d'armées utilisables au maximum empêche la constitution de forces colossales destinées à s'affronter dans le dernier tour, et oblige à composer avec les circonstances du moment : une ère de paix rend vite inutile le recrutement et une époque de conflits a vite fait d'épuiser les forces. Enfin la comptabilisation des points de conquête au fur et à mesure rend inutile les traîtrises du dernier tour ; par contre, si un adversaire vous a « vampirisé » un territoire au début, l'addition finale sera lourde.

Pour le matériel, on regrettera seulement l'absence du casier de rangement que le nombre de cartes et de pions aurait mérité.

EN BREF :

type de jeu : wargame diplomatique
nombre de joueurs : 4 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 6/10
nous aimons : ♥♥♥



RENCONTRE COSMIQUE

(Jeux Descartes)

matériel :

• boîte 31 × 22 × 2 contenant :
— des cartes « duel » d'attaque ou de compromis ;
— des cartes « édit » ;
— des cartes « pouvoir » ;
— des pions de couleur représentant les forces en présence ;
— des jetons de couleur appelés « disques stellaires » ;
— quatre plaques hexagonales : les systèmes d'origine des joueurs, comprenant chacun cinq planètes ;
— une plaque hexagonale destinée à servir de pièce centrale et appelée « le trou noir » ;
— un cône de l'hyperespace.

but du jeu :

assurer sa suprématie en occupant au moins cinq planètes hors de votre propre système.

le jeu :

chaque joueur hérite, à tour de rôle, du titre de joueur offensif. Il tire au hasard un disque stellaire dont la couleur lui indique l'adversaire qu'il va provoquer en duel. Il pointe, ensuite, le cône de l'hyperespace vers la planète attaquée après avoir embarqué dessus tous les pions qu'il lance dans le combat.
L'attaquant et le défenseur vont pouvoir faire appel à des alliés dont les pions vont se joindre à l'un ou à l'autre. Les deux adversaires préparent ensuite en secret une carte de duel avant de la jouer simultanément.
Si tous deux ont joué une carte d'attaque, on additionne, de part et d'autre, les valeurs des cartes avec le nombre de pions engagés y compris les alliés. Le score le plus élevé l'emporte. Tous les pions du perdant partent dans le trou noir. Si c'est l'attaquant qui l'a emporté, il s'empare de la planète avec ses alliés. Sinon le défenseur victorieux reste en place, et ses alliés sont récompensés (par une carte supplémentaire ou la récupération d'un pion parti au trou noir).
Si l'un, et un seul, des deux adversaires a joué une carte de compromis, il perd le duel mais reçoit une compensation : une carte, prise dans le jeu adverse, pour chaque pion perdu. Les alliés du perdant n'ont droit à rien.
Si les deux joueurs ont joué le compromis, ils ont une minute pour s'entendre. Si aucun accord n'est intervenu dans le laps de temps requis, ils devront mettre trois pions chacun dans le trou noir. Précisons qu'un accord doit au minimum provoquer un changement de base ou de carte, et que les pions alliés participant au combat réintègrent leur base d'origine.
Un joueur victorieux dans son premier duel peut en provoquer un second selon la même procédure.
A tout moment, l'un des joueurs peut utiliser une carte d'« édit » s'il en possède une, elle lui permettra de semer un peu plus le désordre dans la partie.
Sachez, enfin, qu'au début du jeu, chacun a tiré une carte de pouvoir qui lui confère une identité et des talents spéciaux durant la partie. Par exemple le « vide », lorsqu'il gagne un duel, élimine définitivement les pions perdants ; ou bien encore le « chercheur », capable de connaître la vérité et qui pourra interroger les participants d'un duel, obligés de lui répondre sincèrement par oui ou non.

commentaires :

Rencontre cosmique est la version française de *Cosmic Encounter* créé par Eon Products et repris par West End Games.
Bien qu'imprégné de science-fiction souriante, c'est un jeu avec des règles très dépouillées où les mécanismes prennent le pas sur la présentation. A ce propos la lecture de celles-ci est édifiante : chaque phrase, chaque mot ont leur importance.
Aucune partie ne ressemble à une autre grâce aux pouvoirs. Ce sont eux qui orientent les choix tactiques des joueurs, et chaque combinaison de pouvoirs engendre des problèmes différents.
Gagner à *Rencontre cosmique*, c'est d'abord utiliser au mieux son pouvoir pour s'emparer de la cinquième planète si décisive. C'est aussi savoir conclure les alliances les plus favorables au fil des duels. C'est, enfin, gérer astucieusement ses cartes ; il existe en effet une règle permettant de récupérer une main complète (sept cartes) en cas d'absence de cartes de duel dans le jeu d'un duelliste.
La version française comprendra bientôt les cartes et les pions d'extension permettant de jouer à six et d'utiliser de nouveaux pouvoirs ou de nouveaux « édit ».
Si vous prenez plus de plaisir à élaborer des tactiques de jeu qu'à jeter des dés et si vous pensez qu'un extraterrestre n'est bon qu'à hanter un trou noir, alors ce jeu est pour vous...

EN BREF :

type de jeu : tactique et diplomatique
nombre de joueurs : 2 à 4 (bientôt 6)
présentation : 7/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons : ♥♥♥

DÉMONS ET DES MOTS

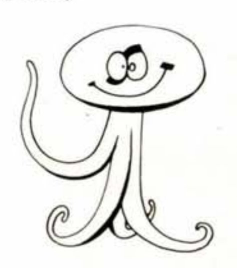
Après les contes de grand-mère, voici les aventures de grammaire ! Les éditions Retz ont eu l'amusante idée de publier un livre dont vous êtes à la fois le héros et le correcteur.

Il vous faudra en effet parcourir le labyrinthe du maléfique Errare pour en délivrer les prisonniers (des copistes chargés de rédiger une grammaire) et y récupérer un manuscrit sacré.

Vous rencontrerez bien quelques monstres égarés, mais vous aurez surtout affaire à d'énigmatiques créatures dont la distraction favorite est



de poser des colles de grammaire. Il y aura ainsi pour vous, à la clef, quelques points de vie, en plus ou en moins, suivant vos connaissances des pluriels diaboliques, des conjugaisons tordues ou bien encore des cédilles récalcitrantes.
Le côté aventure n'est pas très poussé et un peu répétitif, mais apprendre en s'amusant est bien agréable. Pour peu que l'orthographe ne vous laisse pas indifférent, voilà un achat original.
Et bientôt, de la même veine, un livre sur l'histoire et un autre sur la géographie.
(Dominique Grandpierre, Éditions Retz, 35 F.)



A LA LISIERE DE LA NUIT

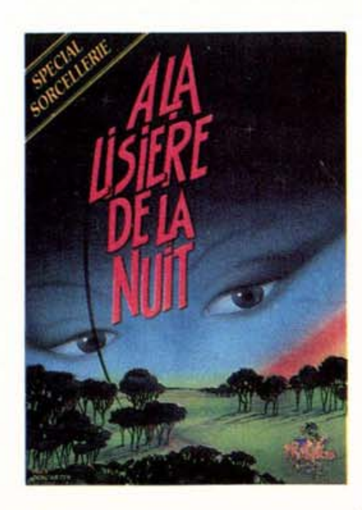
Spécial Sorcellerie pour le jeu de rôle *Maléfices*.

Les joueurs de *Maléfices* l'attendaient avec impatience. Il est enfin arrivé sous la forme d'un livret de 103 pages. Au fil des pages, c'est une véritable initiation à la magie, qu'elle soit blanche ou noire.

Vous apprendrez ainsi les conditions pour l'utilisation de telle ou telle pratique magique, ses effets incontrôlés et ses conséquences à court ou à long terme.

On y trouve pas moins de cinquante actes magiques aux noms évocateurs, comme "la main de sésame", "l'enclouage de haine", "poupée d'envoûtement" ou encore "potion d'amour": de quoi agrémenter "joyeusement" les parties!

A côté de ces explications, on peut lire des nouvelles à faire frémir qui, de surcroît, sont fort bien écrites, et un véritable cours d'histoire sur la



sorcellerie depuis ses origines. Mais rassurez-vous, le "cours" est intéressant et très instructif pour tout futur sorcier.

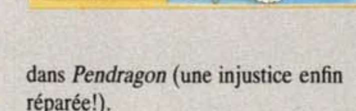
De quoi animer vos nuits blanches en attendant de les peupler avec *Le "Bestiaire"*, annoncé pour janvier. (Jeux Descartes, 99 F).

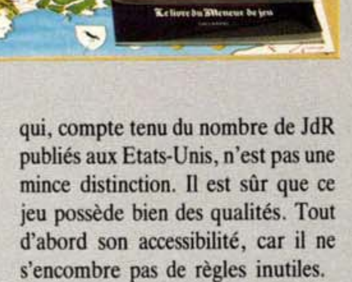
PENDRAGON

(Chaosium-Gallimard)

matériel :

- 1 livret de règles pour les joueurs
- 1 livret pour le meneur de jeu
- 1 écran pour le meneur de jeu
- 1 bloc de feuilles de personnages
- 1 carte en couleurs
- 1 dé à 20 faces
- 6 dés à 6 faces
- 1 stylo à bille
- 1 feuille de blasons.





but du jeu :

les joueurs vont incarner un écuyer ou un chevalier dans le monde légendaire du roi Arthur et du Graal. Leur but sera d'acquérir gloire et renommée afin d'entrer, eux aussi, dans la légende.

le jeu :

Pendragon est un jeu de rôle et il obéit aux règles les plus classiques du genre. Chaque joueur remplit une feuille de personnage où seront notés son nom, ses traits de personnalité, ses passions, ses caractéristiques physiques et ses compétences. Comme dans tout JdR, ces différentes facettes serviront au cours des scénarios proposés par le M.J. Le contexte de *Pendragon* permet d'y ajouter une réalité historique où la culture, la religion, le rang social jouent quotidiennement un rôle important.

Notons que la gente féminine y trouve place et qu'un chapitre est consacré à la création de personnages féminins qui possèdent leurs propres compétences. Mais rassurez-vous, une femme peut devenir chevalier dans *Pendragon* (une injustice enfin réparée!).

Les règles proprement dites sur les mécanismes de jeu sont très accessibles et les résolutions de combats ou d'actions diverses à l'aide du dé à 20 faces sont très pratiques.

Quant à la renommée, but avoué de chacun, elle fonctionne comme l'expérience dans d'autres jeux. A chaque action réussie (de valeur) des points sont attribués. C'est ainsi qu'à partir de 100 points on passe de chevalier inconnu à chevalier mineur. Mais il faudra attendre d'en posséder 1 000 avant de devenir valeureux, et lorsque vous aurez atteint 8 000 points (si vous n'êtes pas mort avant), vous serez enfin un chevalier légendaire. Bien entendu, ces points de renommée apportent des avantages et permettent d'augmenter certaines compétences.

Mais attention! on peut aussi perdre des points et voir sa renommée baisser.

commentaires :

ce jeu a obtenu l'oscar du meilleur JdR à Los Angeles cette année, ce qui, compte tenu du nombre de JdR publiés aux Etats-Unis, n'est pas une mince distinction. Il est sûr que ce jeu possède bien des qualités. Tout d'abord son accessibilité, car il ne s'encombre pas de règles inutiles.

Il est certain que les joueurs devront faire un effort pour se mettre dans la peau de ces chevaliers et bien saisir le contexte, mais cela en vaut la peine.

Comme vous l'avez remarqué, il n'a pas été question de magie et pourtant elle existe dans *Pendragon*, mais sous la forme de mystères, de légendes plutôt que de sorts. Les êtres de légende peuvent y trouver une place mais dans un but plus décoratif pour l'ambiance. C'est aussi une des qualités de *Pendragon* qui sort ainsi du contexte sorts, pièges, trésors et combats, pour que les joueurs puissent vivre réellement la chevalerie de la Table ronde.

Côté matériel, rien à redire: la boîte-livre est superbement illustrée et l'intérieur ne déçoit pas. A l'inverse de *L'Œil noir*, le format des livrets intérieurs a repris la taille habituellement choisie pour les JdR, ce qui est plus agréable.

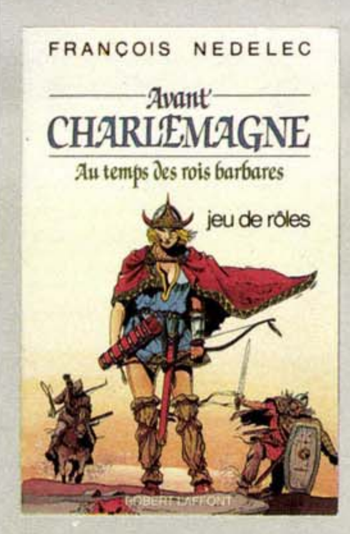
Les aides de jeu (cartes, écran, feuilles de blasons) sont elles aussi d'excellente qualité et en couleurs. Le tout pour un prix de 195 F. Ce n'est pas cher !

EN BREF :

Type de jeu: jeu de rôle
Nombre de joueurs: 3 et plus
Présentation: 9/10
Clarté des règles: 8/10
Originalité: 7/10
Nous aimons: ♥♥♥

AVANT CHARLEMAGNE

(Robert Laffont)



matériel :

• un livre de 434 pages découpé en plusieurs grands chapitres :
— le Livre du Rôle vous montre avec l'aide d'un scénario solo ce qu'est un jeu de rôle, puis vous aide à créer votre personnage ;
— le Livre du Monde décrit la période courant de la mort de Clovis au règne de Pépin le Bref. On y trouve l'histoire, la géographie, les us et coutumes, la faune et la flore ;
— le Livre du Maître indique bien évidemment tout ce que le maître de jeu doit savoir.
— le Livre du Pays Magique aborde la façon, pour les personnages, de préparer, puis de lancer les sortilèges et envoûtements ;
— le Livre du Conte nous fournit un scénario complet, prêt à jouer ;
— et, enfin, le Livre des Aides regroupe les différents tableaux du jeu ;
• un dé normal à 6 faces (non fourni avec le livre).

but du jeu :

comme dans tout jeu de rôle, le but dépend du scénario. En général, il faut arriver à garder son personnage vivant pour participer à de futures parties, tout en réussissant la « mission » que l'on s'est assignée.

le jeu :

contrairement à la plupart des jeux de rôle qui s'inspirent d'univers imaginaires, François Nédélec essaie ici de nous faire redécouvrir notre histoire. On lit avec attention cette description du haut Moyen Age, avant de créer son personnage et de vouloir partir à l'aventure. Evidemment, il faudra pour cela un maître de jeu et plusieurs participants. Même la magie, qui semble à priori en contradiction avec ce propos historique, trouve sa place avec l'évocation d'un pays magique, dans la tradition de Merlin l'Enchanteur des romans de la Table Ronde.
Retenons dans les règles la création du personnage, simple, par le choix de ses compétences. C'est ce que sait faire le personnage qui décide de sa formation et non plus le contraire, comme on était habitué à le faire dans d'autres jeux. Même si les règles surprennent un peu au premier abord, on découvre rapidement leur simplicité et leur facilité d'utilisation.

commentaires :

étrange décalage : voici un jeu de rôle qui contient des règles très intéressantes, où la simplicité ne se confond pas avec la pauvreté. L'usage du symbolisme, déroutant au début, se révèle en accord avec la vision du monde du Moyen Age et produit ce dépaysement qui est le propre du jeu de rôle.
Mais surtout, ces règles s'effacent le plus possible devant ce qui est vraiment l'important : l'histoire et les aventures. Ceci permet de faire tenir tous les tableaux sur neuf pages. C'était de toute façon rendu nécessaire par la présentation sous la forme de livre, qui impose de ne pas devoir y faire de trop fréquentes recherches.

EN BREF :

type de jeu : jeu de rôle
nombre de joueurs : 3 et plus
présentation : 7/10
clarté des règles : 7/10
originalité : 9/10
Nous aimons : ♥♥



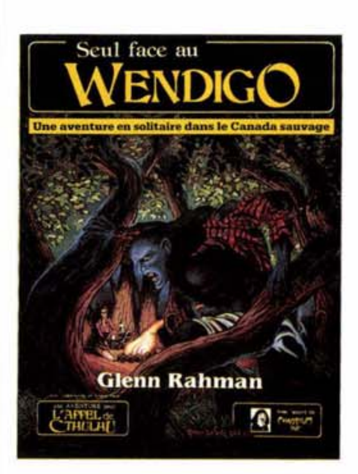
Mhing

Ou « le jeu des empereurs chinois ». Ce jeu de cartes, inspiré (très fortement) du mah-jong, combine stratégie, chance et bluff. Le but : être le premier à constituer quatre séries de trois cartes selon différentes combinaisons. (Gogny Goubert, 150 F)

SEUL FACE AU WENDIGO

Aventure en solitaire pour l'Appel de Cthulhu.

C'est dans un livret de 64 pages, de présentation similaire aux scénarios classiques, qu'est proposée cette



aventure en solitaire. Plus besoin de meneur de jeu, c'est le livret qui le remplace. Et vous serez le seul joueur.

Même si ce type d'aventure en solitaire écarte de nombreux attraits du jeu de rôle, elle a l'avantage de pouvoir être jouée à tout moment, sans préparation. Indispensable lorsqu'on est en manque de sensations et de joueurs disponibles.

Pour en revenir à l'aventure, celle-ci se situe dans les profondeurs de la forêt canadienne où vous vous êtes enfoncé en compagnie d'un guide indien et de quelques-uns de vos élèves en quête d'inconnu, votre curiosité d'anthropologue avide de mystère dictant cette expédition.

Il va sans dire que la chance devra être avec vous, et qu'il vous faudra faire preuve de réflexion, si vous voulez en ressortir indemne de corps et d'esprit.

Du point de vue système de jeu, vous créez votre personnage comme dans le jeu de rôle, tandis que vos élèves ont leurs caractéristiques et talents imposés. De là, vous commencez à lire le prologue, puis le paragraphe numéro 1 et, selon vos choix, parcourez ainsi le livret de numéro en numéro.

D'avance nous vous souhaitons bonne chance, en espérant que vous saurez vous sortir de ces 660 paragraphes, dont certains vous feront frémir, et que vous serez encore parmi nous pour le prochain numéro...

(Jeux Descartes, 59 F)

MALEFICES N°5

Le dompteur de volcan

A peine avons-nous eu le temps de compulser le spécial *Sorcellerie* (voir page 19), que l'on sonne à la porte pour nous amener le *Maléfices n° 5.* Justement, nous nous demandions que faire ce soir...

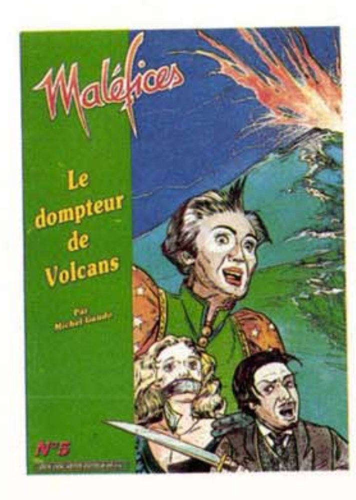
Ce scénario, signé Michel Gaudo, nous fait participer à une sombre histoire qui débute par la conférence d'un fakir, bientôt suivie d'inexplicables événements: disparitions, poursuites et assassinats. Les membres du club Pythagore en sont tout tremblants. Même la presse se déchaîne, mettant en émoi la popu-



lation. Quelle menace se cache derrière tout ça? Qui est ce mystérieux dompteur de volcan?

Toutes ces réponses seront découvertes par les joueurs dans une aventure riche en mystères et en rebondissements.

De nombreuses aides de jeu viennent compléter l'aventure, et vous trouverez aussi une affiche couleurs du



cirque Romanoff et un "sympathique personnage" à découper et à coller.

Bien entendu, ces "plus" serviront au meneur de jeu afin de peaufiner le décor, et de donner aux joueurs des outils réalistes pour leur enquête.

Une bonne idée qui a l'air de suivre son chemin depuis le numéro 4.



BLUE STONES

(International Team)

matériel :

- boîte 50 × 35 × 4 contenant :
— un dé
— des pions représentant quatre peuples : les Moines, les Arborei, les Orientaux et les Nordiques.
— un plateau de jeu représentant un château avec ses chemins de ronde et ses tours.

but du jeu :

contrôler la majorité des pierres bleues (les « Blues Stones ») à la fin du jeu.

le jeu :

Les Moines, détenteurs des quatre pierres bleues, s'opposent aux pillards (les trois autres peuples).
La partie commence par le placement des pions. Tout d'abord les sentinelles des Moines, puis les pillards à l'extérieur du château et, enfin, le reste des Moines à l'intérieur du château et des tours.
A l'issue des quinze tours de jeu, sera déclaré vainqueur celui qui contrôlera le plus de pierres bleues (il est possible qu'il y ait des ex-aequo).
Un tour de jeu comprend :
— le tirage au sort du premier peuple pillard à jouer.
— Celui-ci place ou déplace ses pions.
— Il effectue ses tirs (arc ou fronde) et en applique le résultat.
— Il effectue ses combats au corps à corps et en applique les résultats.
C'est ensuite le tour du deuxième joueur pillard, puis du troisième et, enfin, du joueur Moines.
Le contrôle d'une pierre bleue s'obtient en occupant l'hexagone où elle se trouve, et donne droit à un bonus pour les combats. Le résultat de ceux-ci est obtenu par le système habituel de la table utilisant un jet de dé et les forces relatives des combattants en présence.

commentaires :

Blue Stones s'inscrit dans la lignée des wargames fantastiques tel que *Zargo's Lords.*
International Team a réussi la gageure de faire tenir des règles correctes en quatre pages ! S'il existe bien encore quelques imperfections, l'ensemble se révèle à la fois passionnant et facile d'accès pour les débutants.

Chaque peuple comprend des pions seigneurs jouant le rôle de chefs, des pions fantassins et des pions originaux aux pouvoirs particuliers. Parmi ces derniers, vous trouverez les acrobates, capables de sauter n'importe où, mais de manière imprécise, les moines évocateurs, susceptibles de se métamorphoser, et notre préféré le dragon. Il est constitué par une pile de cinq pions représentant chacun un morceau de l'animal, sa force et sa mobilité sont obtenues en additionnant les valeurs inscrites sur les cinq pions. A chaque fois que le dragon est atteint, en combat ou par un tireur, on en enlève un morceau (l'un des cinq pions).
Au début de la partie les peuples pillards sont unis par la force des choses, l'attaque du château de manière individuelle étant vouée à l'échec. Mais au fil des tours, lorsque la première pierre bleue est à portée de pion, l'union vole en éclats. Cela se vérifie si souvent que l'abandon volontaire d'une pierre aux mains des pillards est une tactique payante (et divertissante) pour les Moines. Le seul type de pacte de pillards un peu durable est : chacun contrôle une pierre, et, pour la dernière, ce sera chacun pour soi.
La présentation est très soignée et le rangement n'est pas oublié avec la présence dans la boîte d'un ensemble de casiers très spacieux.
Un jeu à retenir, car *Blue Stones* est une réelle réussite. Et que ne ferait-on pas pour avoir le plaisir de découper un dragon en rondelles...

EN BREF :

type de jeu : wargame fantastique
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 9/10
clarté des règles : 6/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥



LE JEU DE ROLE DES TERRES DU MILIEU

(I.C.E-Hexagonal)

matériel :

- un livret de règles
- un livret d'introduction
- un livret de plans
- un ensemble de figurines en carton
- 2 dés à 10 faces

but du jeu :

vivre des aventures fantastiques au sein des Terres du Milieu, monde créé par J.R.R Tolkien *(Bilbo le Hobbit; Le Seigneur des anneaux).*

le jeu :

chaque joueur va jouer le rôle d'un personnage de ce monde: hobbit, elfe, humain, orc, nain, etc. Comme dans tout JdR, il remplit une feuille de personnage où seront notées ses caractéristiques mentales et physiques (Force; Agilité; Constitution; Intelligence; Intuition; Présence). De ces caractéristiques vont découler des bonus attribués en fonction de l'importance de celles-ci, et de la race du personnage. De là, résulteront les aptitudes à se servir des différentes compétences: combat, actions physiques, magie, dialogue, etc.

Il ne reste plus qu'à choisir son personnage, du voleur au mage, avant que le M.J ne commence la partie. Il pourra pour cela se servir du scénario proposé dans le livret de règles.

En cours de partie, les joueurs et le M.J devront tenir une petite comptabilité qui permettra d'attribuer des points d'expérience à chacun, nécessaires pour évoluer dans ce monde où règnent la magie, les monstres et les complots de toute sorte en un éternel combat du Bien et du Mal.

Il n'est pas nécessaire d'entrer plus avant dans les règles, et d'en faire un résumé de quelques lignes, alors que le livret comporte plus de 100 pages. Mais rassurez-vous, tout y est, de quoi faire face à la moindre situation de jeu de rôle.

Pour la magie, plus de 250 sorts sont proposés dans tous les domaines, et pour ceux qui aimeraient en savoir plus sur ce monde, un appendice leur décrira les types de races et de créatures le peuplant ainsi que leurs mode de vie et origine.

commentaires :

de prime abord, les règles, très denses, paraissent complexes. Il est donc conseillé d'apprendre en compagnie d'un M.J qualifié qui vous initiera, en peu de temps, aux divers fonctionnements. Mais si vous n'avez pas cette chance, vous pourrez consulter le livret d'introduction qui permet de se familiariser avec les jeux de rôle et plus précisément aux règles de J R T M (en anglais M E R P). Vous disposez même d'une aventure en solitaire pour vous mettre en train.

Le matériel fourni est correct et les figurines en couleurs, à découper et à monter, sont les bienvenues.

Encore une fois, ce jeu s'adresse surtout aux joueurs confirmés et aux fanas de Tolkien, mais des joueurs débutants auront quelque mal à y entrer sans aide.

Précisons enfin que ce jeu de rôle qui est une nouveauté en France n'en est pas une aux Etats-Unis, et que cette version est la toute dernière, remaniée et augmentée.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 3 et plus
présentation: 7/10
clarté des règles: 5/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥♥

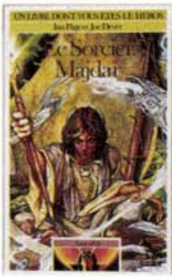
DU COTE DES HEROS

De nouveaux "livres dont vous êtes le héros" chez Gallimard jeunesse, dont certains continuent des séries comme *Le Tombeau des maléfices*, de Brennan, septième de la série "La Quête du Graal", et *La Pierre de la sagesse*, de Dever et Chalk, pour la série "Loup solitaire", qui compte maintenant six volumes.

Les deux derniers volumes nous proposent une nouvelle série intitulée "Astre d'or", signée Page et Dever: *Le Sorcier Madjar* et *La Cité interdite.* Astre d'or est un sorcier Madjar initié à la haute magie qui, dans le premier volume doit partir à la recherche de la Pierre de Lune afin

de détruire un diabolique roi-démon. Mais cette longue quête ne s'achève pas dans le premier volume, et, pour en connaître la suite, il vous faudra le second volume, en attendant les suivants...





MISSION A MIEGE

Dans notre dernier numéro, nous vous avons parlé de la *Baronnie de Morth*, scénario pour JdR médiéval-fantastique, édité par EFGE, qui pouvait donner lieu à une suite. Chose promise, chose due, voici *Mission à Miège.* Signalons tout de suite qu'il peut être joué seul sans aucun inconvénient.

Cette mission consiste, pour les aventuriers, à porter un appel au secours au bailli de Miège, afin que celui-ci vienne délivrer la ville de Mantge assiégée.

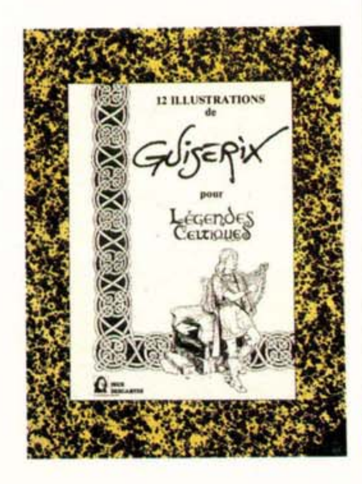


MAGAZIN

Facile, nous direz-vous! Mais cela est sans compter sur les espions qui grouillent à Mantge et qui risquent fort de vous faire échouer, peut-être même dès le départ de la mission. Et surtout, si vous passez au travers des espions, restent les quelque 200 km de terres inconnues séparant les deux villes. Et même cet espace parcouru, il vous reste à découvrir Miège et ses intrigues... Bonne chance!

Portfolio

ou Douze magnifiques illustrations du célèbre Didier Guiserix (coauteur de Mega, et rédacteur en chef de *Casus Belli)* pour *Légendes Celtiques.* Druide, barde, guerrier, magicienne...
Tous les héros légendaires sont là !





DES LETTRES ET DES MOTS

(Nathan)

matériel :

- un plateau de jeu représentant une grille 12×12 percée d'un trou circulaire au centre
- pivot destiné à être inséré dans le trou central
- un sablier comptant une minute, et devant s'encastrer dans le pivot
- 80 lettres en bois, réparties en 37 voyelles et 43 consonnes
- 24 jetons ronds numérotés, répartis comme suit:
  - 1 jeton à 9
  - 2 jetons à 8
  - 5 jetons à 7
  - 8 jetons à 6
  - 8 jetons à 5
- 50 jetons de marque:
  - 20 jetons ronds à 1 point
  - 20 petits jetons rectangulaires à 5 points
  - 10 grands jetons rectangulaires à 10 points
- 2 sacs pour le tirage des lettres, un pour les voyelles et l'autre pour les consonnes.

but du jeu :

ce coffret contient en fait trois jeux différents qui se jouent sur le même support:

- *Le Rami des mots*, où il faut gagner le maximum de points en se débarrassant des lettres reçues au départ. Pour cela, on doit composer le plus possible de mots de trois lettres que l'on devra, ensuite, soit changer en leur anagramme, soit allonger par ajout d'une lettre.
- *Dix lettres pour un mot*, où, à partir d'un tirage de dix lettres, il faudra composer des mots d'une longueur déterminée, fixée par un jeton tiré au hasard.
- *Le Dernier mot* qui consiste, sur une grille où sont posés quatre mots de trois lettres, à se débarrasser le plus vite possible de ses propres lettres en transformant, par ajout ou substitution, les mots déjà posés.

le jeu :

- *Le Rami des mots:*

Chaque joueur tire neuf lettres, desquelles il doit extraire un mot de trois lettres qu'il place horizontalement au début d'une rangée sur le plateau de jeu.
Ensuite, chaque joueur, à son tour, doit, en ajoutant une de ses lettres, essayer de transformer le plus possible de mots déjà posés, soit en ajoutant cette lettre à un mot (en changeant) éventuellement l'ordre des lettres), soit en transformant un mot en son anagramme; soit, encore, en prenant une ou plusieurs lettres d'un mot déjà posé pour en former un autre (tous les mots formés doivent comporter au moins trois lettres).

- *Dix lettres pour un mot:*

Chaque joueur tire, à son tour, une lettre qu'il pose sur le plateau, jusqu'à ce que dix lettres soient alignées.
Ensuite, chacun, à son tour, tire au sort un jeton numéroté qui impose la longueur du mot qu'il devra former; s'il n'en trouve pas, c'est le premier joueur (dans l'ordre du tour) qui en trouvera un qui marquera les points correspondants; si aucun joueur ne trouve, on éliminera le jeton numéroté et on en tirera un autre.

- *Le Dernier mot:*

Chaque joueur tire un certain nombre de lettres: douze lettres chacun à deux joueurs, neuf lettres chacun à trois ou quatre joueurs. Puis, selon le nombre de joueurs, chacun pose un ou deux mots de trois lettres sur la grille, de manière à démarrer avec quatre mots de trois lettres.
Ensuite, chaque joueur, à son tour, doit ajouter une lettre, et une seule, à l'un des mots posés, en le modifiant pour former un nouveau mot. S'il ne peut ajouter de lettre, il peut éventuellement aussi marquer des points en échangeant une de ses lettres avec l'une de celles d'un mot déjà posé; s'il ne peut faire ni l'un ni l'autre, il peut également échanger une lettre de son jeu avec une de la pioche, en passant son tour.
Comme dans *le Rami des mots*, la partie se termine quand un joueur pose sa dernière lettre.

commentaires :

Armand Jammot continue consciencieusement à exploiter le filon *Des chiffres et des lettres* avec un coffret qui a pour principal atout sa présentation (belles lettres en bois, jolis sacs en feutrine), mais ne renferme rien de très original:
- *Le Rami des mots* et *Le Dernier mot* recourent tous deux au principe de transformation des mots par ajouts successifs, déjà utilisé de manière plus astucieuse par le *Jarnac.*
- *Dix lettres* pour un mot est une simple déclinaison du mot le plus long avec dix lettres.
Par ailleurs, il est difficile de saisir au premier abord les différences entre *Le Rami des mots* et *Le Dernier mot...*

EN BREF :

type de jeu: lettres
nombre de joueurs: 2 à 4
présentation: 8/10
clarté des règles: 4/10
originalité: 3/10
nous aimons: ♥





LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU

(Gallimard-Games Workshop)

matériel :

- un livret de règles
- un plateau de jeu en 6 éléments
- 33 cartes "rencontres"
- 33 cartes "trésor" dont 1 carte "trésor du sorcier"
- 16 cartes "clefs du défi"
- 6 cartes "labyrinthes"
- 6 figurines en plastique
- 2 dés
- 1 bloc feuilles d'aventure
- 1 stylo

but du jeu :

le premier joueur (aventurier) à atteindre la pièce où se trouve le trésor du sorcier, et qui parvient à ouvrir celui-ci, est déclaré vainqueur.

le jeu :

chaque joueur contrôle un personnage différent, possédant ses propres caractéristiques, tirées aléatoirement en début de partie (les adeptes des *"Livres dont vous êtes le héros"*, retrouveront la même feuille d'aventure et la même façon de créer son personnage).
A son tour, chaque joueur lance un dé et déplace son personnage sur le plateau de jeu qui représente une suite de cavernes.

Dès qu'il arrive dans une salle où se trouve une carte rencontre, il doit la retourner et se conformer aux indications. En effet, selon les rencontres, il peut y avoir combat, échange plus ou moins intéressant, ou encore, possibilité de ralentir un autre joueur. Le but de chaque joueur étant de récupérer le maximum de cartes "clefs", et de découvrir quels sont les numéros des trois clefs permettant d'ouvrir le coffre du sorcier, chacun a intérêt à ramasser le plus possible de trésors, donc de faire le plus possible de rencontres, celles-ci gardant les trésors.

Ainsi, au fur et à mesure de la partie, chaque aventurier verra ses pouvoirs augmentés, grâce aux objets magiques découverts, et sa recherche des numéros secrets se préciser.

Bien entendu, si deux aventuriers se trouvent sur la même case ou salle, il peut y avoir combat, alliance ou négociation. Mais rassurez-vous si l'un d'eux vient à mourrir, le joueur pourra recréer un nouveau personnage et repartir à zéro avec un peu de retard, mais mieux vaut participer que regarder.

commentaires :

pour ceux qui ont lu *Le Sorcier de la montagne de feu*, les règles et le plateau leur paraîtront familiers, et ils pourront apprécier le travail de Steve Jackson à adapter le livre en jeu sur plateau à plusieurs. Il a l'avantage d'être jouable très facilement en famille et comporte des règles simples et claires.

La qualité du matériel permet d'entrer dans le jeu aisément, et pour peu que vous disposiez de figurines de JdR, le réalisme n'en sera qu'amélioré. L'humour et la fantaisie ne manquent pas. Citons la salle où les aventuriers présents pourront s'affronter à un jeu aussi dangereux que payant (pour le gagnant, bien sûr).

Mais, les interactions entre les joueurs restent limitées et après quelques parties, le jeu pourra sembler trop simple. Il se prête cependant facilement à quelques changements et règles supplémentaires (pouvoirs pour les aventuriers, monstres errants...)A vous de jouer!

EN BREF :

type de jeu: jeu de société
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥

TREGOR

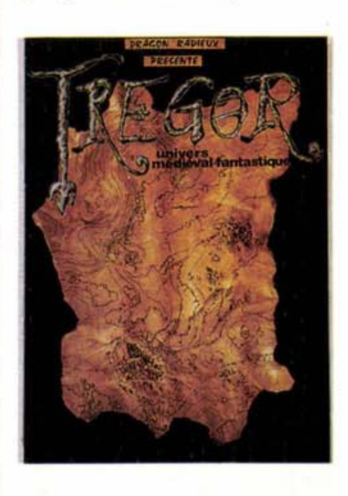
Le Dragon Radieux que nous connaissons pour sa revue sur les JdR nous propose un livret de 55 pages sous une couverture noire et or, au titre évocateur de *Trégor, Univers médiéval-fantastique.* L'auteur, Paul Chiun, nous présente un monde complet que nous découvrons au fil des âges, apprenant ainsi à connaître ses peuples, sa géographie et son histoire mouvementée. Ce monde, où règnent la magie, les guerres et le mystère, devrait contenter bien des joueurs de JdR qui pourront y faire évoluer leurs personnages.

Afin d'aider le M.J, le livret propose deux scénarios, jouables rapidement, permettant de se familiariser avec ce monde.

En plus de ces scénarios, sont fournis, en complément, une feuille de personnage et un poster, format 80×60, en deux parties représentant la carte du monde des Trégor. Celle-ci est signée Patrick Durand-Peyroles, et chacun pourra en apprécier la qualité.

En ce qui concerne la maquette intérieure, on pourrait lui reprocher d'être un peu austère, mais ne soyons pas tâtillons. Maintenant à vos jeux, et que Trégor sache vous accueillir!

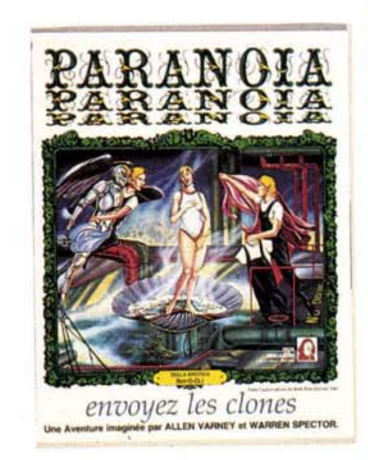
(Dragon Radieux: 80 F)



Ont collaboré à cette rubrique : Jean-Michel Rubio Nevado, Fabrice Cayla, Benjamin Hannuna, Pierre Rosenthal, Michel Brassinne.

ENVOYEZ LES CLONES

Une aventure pour *Paranoïa*. Quarante-huit pages d'une aventure délirante qui va mener six joueurs dans une mission abracadabrante, et commencer par leur faire visiter les égouts.



Imaginez donc! Des chansons subversives sont diffusées à longueur de journée dans le complexe Alpha par une station pirate qui s'approprie la sono générale. La détruire est donc un bien, mais encore faut-il la trouver, car les égouts du complexe Alpha renferment bien des surprises!

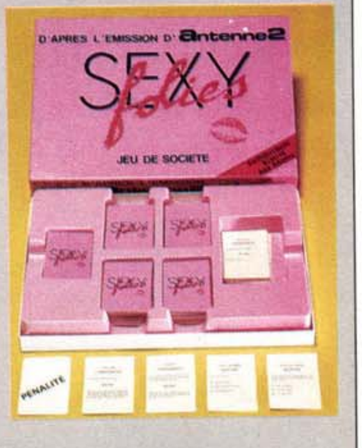
Cela fait, rien n'est fini, loin de là! car nos pauvres clarificateurs devront affronter le monde de la bureaucratie pour mener la seconde partie de leur mission, et la bureaucratie sur le complexe Alpha est tout aussi tordue que le reste. Enfin, s'il reste des clarificateurs ou un de leurs clones, il faudra traquer et liquider Teela O'Malley, la grande star vidéo du complexe, voleuse de clones.

Tout un programme teinté de couleurs hollywoodiennes à jouer sans trop s'attacher à ses personnages.

(Jeux Descartes, 49 F.)

SEXY-FOLIES

(Jeux André Hadjez)



matériel :

- 320 cartes, comprenant 140 questions "connaissance" et 180 "relations".
- 12 cartes "pénalité"
- 3 cartes numérotées 1, 2 et 3.

but du jeu :

d'après la règle, "se connaître plus intimement tout en passant un bon moment" (sic!).

le jeu :

chaque joueur pose devant lui 3 cartes "pénalité", faces cachées. Le

joueur désigné par le sort pour commencer tire une question du sabot, la lit à haute voix puis désigne la personne qui devra répondre.

S'il s'agit d'une question "connaissances" et que la réponse fournie est bonne, c'est le joueur qui a posé la question qui est pénalisé (il doit alors retourner une de ses cartes "pénalité").

A l'inverse, si la réponse fournie est jugée mauvaise, c'est à celui qui a mal répondu qu'échoit la pénalité. "Que signifiait orgie dans l'antiquité?" Hmm? Une fête solennelle en l'honneur de Bacchus, le dieu du vin! Et une pénalité! "Que portait Marylin Monroe pour se coucher?" Mais non, pas une chemise de nuit! Hou, nul, zéro! Elle portait — en tout et pour tout — "n°5" de Chanel, le célèbre parfum. Et une autre pénalité!

Les questions "relations" suivent la procédure bien connue des jeux radio: celui qui pose la question doit deviner quelle sera la réponse de son interlocuteur (trice). Pour éviter toute contestation, il doit poser une des cartes numérotées devant lui, face cachée.

Par exemple, vous posez la question suivante à votre voisine: "On sonne à la porte. Qui aimerais-tu trouver derrière: 1. un prince, 2. un macho ou 3. un anti-héros". Vous posez la carte 1, confiant, et paf! Elle répond 2. Et une autre pénalité!

Dès qu'un participant reçoit sa troisième pénalité, il doit "subir" le gage choisi d'un commun accord par les joueurs en début de partie. La règle propose, entre autres, de retirer un vêtement par gage, comme au strip-poker, de répondre à "une question très intime" (style jeu de la vérité) ou encore effectuer "un acte dur, doux ou sexy" (!).

La règle, et le matériel, ne prévoient que de deux à quatre joueurs. A notre avis, à deux, il y a dans le domaine des jeux plus intéressants. Quatre semble être un minimum. On pourra en revanche jouer jusqu'à huit en remplaçant les cartes "pénalité" par des allumettes.

commentaires :

Un nouvel avatar du "produit dérivé" d'une émission télé. Celui-ci propose un divertissement dont l'intérêt dépendra des relations entre les participants. Cela peut même être l'occasion d'une très drôle soirée entre amis. Une fois... mais sans doute pas deux. Et de là à appeler ça un jeu...

EN BREF :

type de jeu: connaissance et psychologie
nombre de joueurs: 2 à 4 (et jusqu'à 8)
présentation: 4/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 3/10
nous aimons: ✗

NOUS AVONS RECU

- *Vopaliec-jeux* n°25: des règles de Diplomacy par correspondance, un article sur l'Empire Ottoman. 8 F le numéro. Abonnement 80 F: Patrice Very, 26, square des Anciennes Provinces, 49000 Angers.
- *Objectif* n°25: Civilisation, Jeux et Informatique, Shogi... Abonnement (7 numéros) 70 F: Guy Humbert, 6, rue du Vignoble Gunstett, 67360 Woerth.
- *Chroniques d'Outre-Monde* n°4, janvier 87: le mensuel de JdR avec des scénarios pour Trauma, Rêve de dragon, un dossier sur les années 20. Dans tous les kiosques, 28 F.
- *Magie Elfique* n°2: avec la Chronique de Glafindel, le Monde de Narcrim. Abonnement (6 numéros) 60 F : Association Axes, 5, rue de Thionville, 75019 Paris.
- *L'effort* n°266-267: journal officiel de la Fédération française de dames. Abonnement 120 F, L'effort, Boîte postale 113, 33041 Bordeaux Cedex.
- *Casus Belli* n°35, décembre 86, janvier 87: Laelith, le Guide de la ville sainte aux six terrasses, un scénario pour Paranoïa, un autre pour AD&D... et une foule d'autres choses encore! 25 F dans tous les kiosques.
- *White Dwarf* n°84, décembre 86, avec un scénario pour AD&D, Shadow Magic. Abonnement £ 24: Games Workshop, Chewton street, Hilltop, Eastwood, Nottingham NE16 3HY (UK).
- *Le Farfadet* n° 6: le rituel magique dans l'Appel de Cthulhu, la Triade, scénario pour Runequest, les aventures orientales... Abonnement (6 numéros) 90 F: Maldoror SARL, 6 rue Cavallotti, 75018 Paris.
- *Le Héraut Citadel* n°2: tout sur le Skavin, un scénario pour AD&D, les nouvelles figurines citadel.
- *Dragon Radieux* n°7: numéro anniversaire: Rêve de dragon, Bushido, Mercenaires... Dragon radieux Editions, le Charbinat, 38510 Morestel.
- *Chimères* n°6: zine de Chimères et Maléfices, avec l'Affaire Bartelli, le jeu le plus long... Abonnement (4 numéros) 40 F: Chimère c/o P. Perron, 2, place Saint Emilien, 44000 Nantes.

LE CONSTELLATION FORTE UN SERIEUX RIVAL POUR LE PAR EXCELLENCE

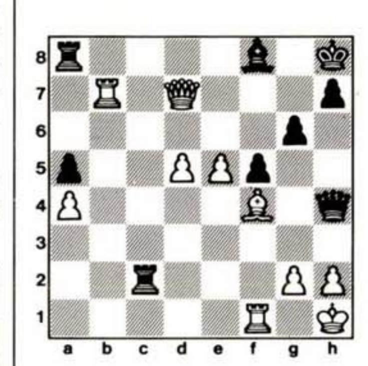


Dans notre dernier numéro (*J&S* n°42), nous ne tarissions pas d'éloges pour le *Par Excellence*: "l'arme absolue en matière d'ordinateur d'échecs". Le règne de celui-ci n'aura duré que deux mois, car voici qu'apparaît sur le marché un sérieux

concurrent qui nous vient de Hong-Kong: le *Constellation Forte*. Comme son rival, cet appareil est un échiquier semi-sensitif aux cases marron et crème — seize touches permettent d'utiliser d'innombrables fonctions. Et, surtout, un écran à dix caractères, ce qui est tout à fait exceptionnel pour un appareil de ce prix (environ 3 500 F). Horloge très rapide: 5 megahertz (comme le *Par Excellence)*. Grosse mémoire morte: 64 K (le double du *Par Excellence)*. Belle bibliothèque d'ouvertures: 20 000 coups plus 2 000 que l'on peut facilement mettre en mémoire soi-même.

L'écran affiche :
— les temps des deux adversaires,
— la profondeur d'analyse en demi-coups et le nombre de coups possibles,
— la variante principale,
— la fonction d'évaluation en système décimal,
— le nombre de nœuds déjà analysés.

Tout cela est fort intéressant et permet de se distraire pendant que l'appareil "réfléchit".
Comme ses parents et grands-parents, les *Constellation Expert* et *Super Constellation*, le *Constellation Forte* a un jeu très agressif, basé sur l'attaque à tout prix.
Sa force tactique est redoutable, mais pas en réel progrès par rapport à *l'Expert* comme le montre notre grille de tests: c'est surtout en finale que quelques améliorations ont été apportées.
Quelle est la force exacte du *Forte*? Est-il plus ou moins fort que le *Par Excellence*? Voilà les deux questions que les forts joueurs vont immanquablement se poser. Pour y répondre la société I.T.M.C, qui l'importe en France, et la Librairie Saint Germain, ont organisé les 22 et 23 novembre derniers, une grande confrontation entre cet appareil et vingt-trois joueurs de 2e catégorie (d'un Elo moyen de 1897). Les humains l'emportèrent de peu (+20, =5, −16).
La performance de la machine, calculée sur ces 41 parties, fut de 1861 Elo. Un mois plus tôt, une même expérience avait donné un Elo de 1852 au *Par Excellence*. La différence de 9 points n'est pas significative.
Un jeune joueur alsacien, Jean Luc Reeb, a fait jouer les deux machines l'une contre l'autre au niveau tournoi (40 coups en 2 heures). Résultats: 3 gains pour chaque appareil et 6 nulles sur 12 parties.
Voici un joli sacrifice de déviation trouvé en une seconde par le *Forte* contre un joueur classé 1880 Elo.
39. Fg5! 1-0



Les blancs jouent et gagnent.

	CONSTELLATION FORTE	CONSTELLATION EXPERT	Rappel du meilleur
Diag. 1	0s	0s	de nombreux : 0s
Diag. 2	1s	1s	MEPHISTO AMSTERDAM : 0s
Diag. 3	1 min 26s	2 min 28 s	CONCHESS H : 20s
Diag. 4	1s	1s	de nombreux : 1s
Diag. 5	7s	1s	CONSTELLATION EXPERT : 1s
Diag. 6	5 min 4s	37s	CONSTELLATION EXPERT : 37s
Diag. 7	Non trouvé en 1h	5 min 20s	SUPER CONSTELLATION : 1s
Diag. 8	9s	10s	CONCHESS H : 2s
Diag. 9	1 min 1s	1 min 27s	CONCHESS H : 1 min 20s

En conclusion, le *Constellation Forte* est exactement de même force que le *Par excellence*. Il coûte environ 20% plus cher, cette différence de prix venant de l'écran qui permet de prendre connaissance de nombreuses informations pendant la partie ou lors d'une analyse. Ces deux appareils sont si proches — dans la qualité — que nous vous conseillons de les essayer l'un et l'autre avant de faire votre choix. Quel qu'il soit, vous ne devriez pas être déçus!

PIERRE NOLOT



NOUVEAU
Offre de lancement
Initiation à l'informatique
EXAMINEZ GRATUITEMENT CE LIVRE UNIQUE PENDANT 10 JOURS !
METTEZ LE MONDE DES ORDINATEURS
à portée de votre main
Des textes simples, un langage quotidien
Des illustrations parlantes
COMPRENEZ SANS PEINE LE LANGAGE ET LE FONCTIONNEMENT DES ORDINATEURS
LE MONDE DES ORDINATEURS, nouvelle collection publiée par les Éditions TIME-LIFE vous permet de comprendre comment fonctionnent ces ordinateurs qui vous entourent, chez vous, dans votre cuisine, dans votre voiture ou à votre travail...
Grâce à Initiation à l'informatique, premier volume de cette collection unique, grâce à son langage clair, à ses photographies parlantes, à ses schémas détaillés :
• Vous suivrez la fascinante évolution des ordinateurs depuis leur naissance ;
• Vous apprendrez sans peine le langage des ordinateurs ;
• Vous examinerez le fonctionnement intérieur d'une "puce" ;
• Vous observerez la circulation des informations dans toutes les parties de l'ordinateur.
DÉCOUVREZ TOUS LES ÉLÉMENTS D'UN MONDE FASCINANT
A partir du premier volume Initiation à l'informatique, avec LE MONDE DES ORDINATEURS, vous vous constituerez une collection informatique complète qui répondra à toutes les questions que vous vous posez.
Parmi les volumes de cette collection : Le Logiciel • Les Images électroniques • Les Entrées/Sorties • La Protection des données • Les Langages de programmation, etc.
DE SUPERBES OUVRAGES
• Grand format : 23,5 x 28 cm
• Couverture rigide argentée
• Environ 128 pages
• Des schémas clairs
• Des photographies couleurs spectaculaires
EN CADEAU POUR VOUS
ce boulier inventé il y a 1500 ans
Avec votre volume Initiation à l'informatique en examen gratuit, vous recevrez, en cadeau, cet authentique boulier (24,7 x 12,3 x 2,1 cm d'épaisseur) reproduction fidèle de la première calculatrice du monde.
Le mode d'emploi qui y sera joint vous permettra de l'utiliser comme le firent nos lointains ancêtres, avec une déconcertante facilité.
EDITIONS TIME LIFE
BON D'EXAMEN GRATUIT
à retourner sous enveloppe affranchie
à Time-Life International B.P. 83-08 - 75362 Paris cedex 08
A RETOURNER
OUI, veuillez accepter ma demande de consultation du volume Initiation à l'informatique et envoyez-le moi pour un examen gratuit de 10 jours, en même temps que mon cadeau : le boulier inventé il y a 1500 ans.
Si je décide de garder Initiation à l'informatique, je réglerai la facture qui accompagne ce volume, soit 145 FF + 15 FF de frais d'envoi. Vous m'enverrez alors les volumes suivants de la collection LE MONDE DES ORDINATEURS, à raison d'un livre toutes les six semaines environ, toujours pour un examen gratuit de 10 jours. Je ne suis nullement tenu d'acheter un nombre minimum de livres et je suis en droit d'arrêter ma collection à tout moment en vous le faisant savoir par écrit.
Si le volume Initiation à l'informatique ne répond pas exactement à mon attente, je vous le retournerai dans les 10 jours suivant sa réception. Vous cesserez toute autre expédition de cette collection et je ne vous devrai rien.
INSCRIVEZ EN MAJUSCULES VOS NOM ET ADRESSE
F2 ZAH N0
NOM
Prénom
N°
Rue
Code Postal
Ville
Signature
© 1987 Time-Life Books BV. - Time-Life Books BV. 5, Ottho Heldringstraat, 1066 AZ Amsterdam. RCS 155782

CONCOURS: ENCORE DES RESULTATS!

Ceux du numéro 41, bien sûr, mais aussi la liste rectifiée des gagnants du numéro 40. Car la pauvre Jessie s'était bien emmêlé les tentacules. Enfin, tout est rentré dans l'ordre. Vous avez bien mérité un peu de repos en attendant les résultats du n° 42, le classement définitif du Marathon J&S 1986... et le départ du Marathon J&S 1987!



Somme et produit
Ce n'était pas vraiment difficile et, dans un bel ensemble, vous avez trouvé... les deux nombres introuvables!
Il fallait répondre: 4 et 9

Les trois Grâces
Un peu moins facile, mais vous avez pourtant été nombreux à conclure que Caroline habitait au 4e étage. Bravo!

Produits partiels
Un casse-tête à première vue inabordable. Et pourtant, ceux qui ne se sont pas laissé décourager ont trouvé la solution apparemment sans trop de mal. Il fallait répondre:

```
      4 2 3
    × 7 4 3
-----------
    1 2 6 9
  1 6 9 2
2 9 6 1
-----------
3 1 4 2 8 9
```

Dans quel département j'habite
... Dans les Yvelines! Ici encore, vous avez été nombreux à trouver la bonne réponse. Vous êtes vraiment incollables! Il fallait donc répondre: 78.

Super-défi
Ah! Vous semblez un peu moins à l'aise dans les jeux de lettres. Beaucoup plus rares ont été ceux qui ont atteint le score maximum, il faut l'avouer impressionnant. Puisque avec R A - E S on obtenait treize cousins!
RABES - RACES - RADES - RAGES - RAIES - RALES - RAMES - RAPES - RARES - RASES - RATES - RAVES - RAYES.

Epreuve de départage
Il suffisait (Ah, Ah!) de donner le pourcentage de nombres classés dans la dizaine comportant le plus de nombres! Vous savez que nous sommes passés maîtres dans l'art de vous expliquer, au vu des résultats, comment il fallait répondre à ce genre de question! Voyons... Tout d'abord, il n'était vraiment pas raisonnable de jouer moins de 10! Vous voyez pourquoi? D'autre part, on pouvait admettre qu'il serait étonnant que plus de la moitié des nombres se retrouvent dans une même dizaine. Ce qui laissait quatre dizaines "jouables" plus quelques bulletins "aberrants" à moins de 10 et un petit pourcentage au-dessus de 50.

A partir de là, on pouvait tenter une répartition en cloche (gaussez-vous...). Eh bien, faites un petit dessin et vous verrez que ça marchait très bien! Ca donne un maximum entre 30 et 40, avec dans cette dizaine, environ un tiers des nombres! Gagné! C'est ce qu'il fallait jouer! Vous voyez que nous sommes forts!

En effet, exactement 31,8218% des bulletins comportaient un nombre entre 30,0000 et 39,9999.

C'est Gilles Beauras de Fleury-les-Aubrais qui se rapproche le plus de ce nombre et qui gagne donc le prix spécial, un radio-cassettophone Sharp stéréo portatif. Bravo!

LES GAGNANTS

Voici la liste des heureux vainqueurs (entre parenthèses, figure le score qu'ils ont réalisé pour CE concours).

1er (999): BENVENISTE Laurent, Rennes, gagne un *radio cassettophone stéréo portatif* offert par Sharp.
2e (996): BETTON Jean-François, Hérouvillette; 3e (982): HUCKENPUBLER Claude, Mundolsheim, gagnent un *radio-cassettophone pile-secteur* offert par Sharp.
4e (980): BEROT Gilbert, Chartres, gagne une *collection complète des 7 livres* de la Collection Jeux & Stratégie aux Editions du Rocher.
5e (977): FILLATRE Gilbert, Sourdeval, gagne un wargame *Alésia* offert par Jeux Descartes.
6e (975): ANCELLIN Joël, Poitiers, gagne un jeu *Ascension* offert par Ludonirique.
7e (973): SPECKLIN Benoît, Sausheim; 8e (970): DUVOISIN Jean-Marc, Pully (Suisse), gagnent un jeu *Stratego* + un jeu *Spacego* offerts par Jumbo International.
9e (962): LE MOIGNE Marie-Anne, Brest; 10e (959): CHAUNIER Claude, Saint-Pierre de Chandieu, gagnent un jeu *Baston* offert par la boutique Pass'Temps (24, rue Monge, 75005 Paris).
11e (957): GOUZY Jean, Chevilly-Larue, gagne un jeu de rôle *Maléfices* offert par Jeux Descartes.
12e (951): PARENT Pierre, Tourcoing, gagne un jeu *Heptalpha* offert

par Le Baguenaudier (23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris).
13e (950): HUC Christophe, Clichy, gagne un jeu *Appel de Cthulhu*, offert par Jeux Descartes.
14e (949): SAUNDERZ Yvric, Rambouillet; 15e (946): MASSIRE Christian, La Flèche, gagnent un jeu *Le Gang des Traction Avant* offert par International Team France.
16e (944): BROCHARD Patrice, Bourg-Achard; 17e (935): GOUZY Jean-Pierre, Chevilly-Larue, gagnent un jeu de simulation *Fief* offert par International Team France.
18e (932): BRENEZ Yves, Broine l'Alleud (Belgique), gagne *1 bon d'achat d'une valeur de 150 F* dans l'une des boutiques Jeux Descartes suivantes: 40, rue des Ecoles, 75005 Paris; 15, rue Montalivet, 75008 Paris; 13, rue des Remparts d'Ainay, 69002 Lyon.
19e (929): COUILLCAULT Thierry, Ingrandes/Loire; 20e (925): BEGUIN René, Nice, gagnent un jeu *Claim*, offert par Jumbo International.
21e (920): HURABIELLE Eric, Paris, gagne un *jeu de go*, offert par la boutique L'Impensé Radical (1, rue de Médicis, 75006 Paris).
22e (907): FALIGUERMO Patrick, Nancy, gagne un jeu *Les Joyeux* Combinards, offert par Habourdin International.
23e (905): PROST Jean-Michel, gagne un jeu de rôle *L'Œil Noir*, offert par Schmidt France.
24e (897): COMMES Laurent, Le Boulou; 25e (896): PUBIEN Christophe, Saint-Etienne; 26e (889): LEGRAND Stéphane, Saint-Gratien; 27e (888): DALIGAUD Régis, Manosque; 28e (866): SIGLER Nicolas, Paris, gagnent un *abonnement d'un an à Jeux et Stratégie.*
29e (864): DUPONT Alain, Clamart, gagne un *Othello* offert par Dujardin International.
30e (863): DESRUELLE Patrick, Montbard; 31e (856): JEAN-CLAUDE Eric, Grenoble; 32e (854): ALUSSE Alain, Seiches/Loir; 33e (842): COJTANT Daniel, Monnaie; 34e (840): JOURDANET Georges, Lyon; 35e (827): LE BRAS Patrick, Cours-la-Ville, gagnent un jeu *Campus*, offert par Kenner Parker.
36e (822): DESNOUX Jean-Pierre, Paris, gagne un *bon d'achat d'une valeur de 100 F* à L'Œuf Cube (24, rue Linné, 75005 Paris).
37e (816): MAURIN Jean, Mirmande, gagne un jeu *Fantômes*, offert, par Schmidt France.
38e (809): DALIGAUD Eric, Grenoble; 39e (807): CROS Henri, Perpignan; 40e (805): DAGNAC Anne, Castanet; 41e (803): JAUFFRIT Pascal, Le Poiré-sur-Vie; 42e (800): AUBERTIN Patrick, Paris, gagnent un jeu de *Tarot* offert par Grimaud/France cartes + un livre *Tarot* moderne de la collection Jeux & Stratégie aux éditions du Rocher.
43e (800): SCOUPE Fabrice, Epinay/Orge; 44e (800): CHAVIGNY Régis, Geneville; 45e (800): PUJOL Catherine, Montrouge; 46e (800): MAILLET Roland, Elancourt; 47e (800): GOEMARRE Marc, Anvers, gagnent deux jeux de la collection "Miniplay", *Halma* et *Stratego* offerts par Jumbo International.
48e (800): CASERNE Hervé, Poissy; 49e (800): DUROUX Jean-Luc, Couzeix; 50e (800): REMOUE Jean-Pierre, Le Mans, gagnent un livre de la collection *"Un livre dont vous êtes le héros"*, offert par Folio-Junior Gallimard.

RÈGLEMENT

A partir du numéro 38 et dans les autres numéros à paraître en 1986 (n° 38 à 42), *Jeux et Stratégie* organise un concours destiné à ses lecteurs.
1. Dans chaque numéro, il sera proposé une série de questions permettant de marquer, selon le barème indiqué, un maximum de 1 000 points. Tous les candidats ayant envoyé leur réponse avant la date limite (environ 2 mois après la sortie du numéro) seront classés selon le nombre de points qu'ils auront marqués. Les 50 premiers recevront les prix prévus. D'autre part, la meilleure réponse à l'épreuve dite "de départage" sera récompensée par un "prix spécial". Tous les concurrents ayant au moins une bonne réponse aux autres questions participeront à cette épreuve de départage.
2. Les points marqués par les concurrents dans chacun des concours de l'année se cumuleront, augmentés d'éventuels points de bonus, de manière à établir, après la dernière épreuve, le classement du "Marathon J&S 1986". Les 200 participants terminant avec les meilleurs scores recevront les prix.
3. Points de bonus. A n'importe quel moment entre le début du Marathon (la parution de ce numéro) et sa clôture (date limite d'envoi des réponses à la dernière épreuve) un concurrent peut marquer des points de bonus qui ne seront pas comptabilisés pour le concours portant sur un numéro donné, mais s'ajouteront à son score total comptant pour le Marathon. Les conditions d'octroi de ces points de bonus seront précisés dans chaque numéro et peuvent varier au cours de l'année.
4. Les épreuves sont conçues pour éviter de trop nombreux ex aequo. Cependant, si le cas se présentait, la rédaction de *Jeux & Stratégie*, organisatrice, se réserve le droit de choisir entre le tirage au sort ou l'établissement d'une épreuve supplémentaire de départage.
5. Il ne sera répondu individuellement à aucune question concernant le concours. Cependant, *Jeux & Stratégie* pourra apporter toutes les précisions jugées nécessaires dans la revue elle-même ou sur son service télématique sur Minitel (1).
6. Ce concours est réservé aux habitants de France métropolitaine, Belgique, Suisse, Grand Duché de Luxembourg, Principautés de Monaco et d'Andorre, à l'exception des membres du personnel d'Excelsior Publications, société éditrice de *Jeux & Stratégie*, et de leur famille.
7. Seules seront prises en considération les réponses parfaitement lisibles portées sur les bulletins-réponses parus dans *Jeux & Stratégie*. Les photocopies et les envois recommandés ne seront pas acceptés.
8. Pour chaque épreuve, un seul prix sera attribué par foyer (même nom, même adresse).
9. Les organisateurs se réservent le droit d'interrompre le "Marathon Jeux & Stratégie 1986" à n'importe quel moment. Dans ce cas, les prix annoncés seraient remis aux concurrents les mieux classés à ce moment.
10. Tout cas litigieux sera tranché par la rédaction de *Jeux & Stratégie*, dont les décisions seront sans appel.

(1) Composez sur votre téléphone 36 15, puis tapez sur votre Minitel JESSIE puis ENVOI.

Trois p'tits tours... et puis s'emmêlent!

(rectificatif aux résultats du concours n° 40)

Ka-ta-strof! Gross malheur! A peine le précédent numéro paru, nous commencions à recevoir des lettres (gentilles, vous êtes adorables!) de protestation: *"Et moi, et moi? J'ai tout bon et j'suis pas dans la liste!"* Koatesse? Et nous voilà replongés dans vos bulletins. Eh oui, l'étendue du désastre nous apparaissait clairement. Nous avions "oublié" un certain nombre de bonnes solutions au Super-défi du n°40! Alors, nous avons patiemment repris tous les bulletins!
Voici donc, avec toutes, mais vraiment toutes, nos excuses le classement rectifié et définitif du concours n°40.

Bien sûr, ceux qui apparaissaient dans le classement précédemment publié et qui se retrouvent "déclassés" gardent les prix annoncés. Heureux veinards! Quant aux autres, les "nouveaux promus", il recevront eux aussi le lot correspondant à leur place dans ce nouveau classement (ou un lot d'une valeur équivalente si vraiment on ne peut pas faire autrement). Nous leur demandons juste d'être patients car il va falloir que nous refassions le tour de nos généreux donateurs.

1er: Xavier GEOFFRET (994); 2e: Jean RAUCH (987); 3e: Suzanne HUOT (986); 4e: Guy LOUVET (965); 5e: Yves PINTO (961); 6e: Jean LAFOND (944); 7e: Loïc BOUE (936); 8e: Michel FABRY (933); 9e: Michèle LEBLANC (930); 10e: Marie-Thérèse DESBORDES (927); 11e: Jean GODIN (923); 12e: Christian MOULIN (910); 13e: Christian BESNARD (908); 14e: Pascal NEGROS (899); 15e: Guy RION (896); 16e: Frédéric GLOANNEC (890); 17e: Julien DECOCK (889); 18e: Etienne BOIREAU (874); 19e: Bruno HOUDENT (873); 20e: Vincent ARNOULD (865); 21e: Julienne GACHEN (863); 22e: Philippe BOTTE (858); 23e: Claude BAISNEE (855); 24e: Christian GAU (853); 25e: Joël AUBER (849); 26e: Pierre-Jean DESNOUX (846); 27e: Jean-Michel PAGE (834); 28e: Yves GAIGE (814); 29e: Bernard DAUGE (805); 30e: Hugues HANSEN (805); 31e: Patrick GOUNON (802); 32e: Gilles BERTHOUX (800); 33e: Alain GONTIER (800); 34e: François GUILLEMIN (800); 35e: Chuyen-Nguyen LIEU (800); 36e: Alain LECLERC (800); 37e: Hervé HERTZOG (800); 38e: Grégoire ADAM (800); 39e: Pascal DUPRETZ (800); 40e: Jean-Marc DUVOISIN (800); 41e: Hervé ALAXANDRZAK (800); 42e: Christine RAYMOND (800); 43e: Jean-Claude HUOT (800); 44e: Anne DAGNAC (800); 45e: Régine GAUTHIER (800); 46e: Alain OZIOL (800); 47e: Eric NASSOR (800); 48e: Thierry GERVAIS (800); 49e: Gérard GAILLAGUET (800); 50e: Michel CULLET (800).

P.S: Nous n'avons pas ici la place de publier la liste de tous ceux qui, après rectificatif, se retrouvent avec un total qui aurait dû leur permettre de figurer dans la liste précédente (au moins 700 points), mais qui, de toute façon, n'ont pas assez de points (800 après tirage au sort défavorable, ou moins) pour apparaître dans la nouvelle liste des gagnants.
Mais qu'ils n'aient crainte, c'est bien leur total rectifié qui servira au classement du marathon.

PARTICIPEZ AU CHAM DES JEUX MATHÉMA

... et remportez le titre ! Car, qui plus qu'un lecteur de *J&S* en serait digne ? Il n'y aura nul besoin d'être polytechnicien, mais il faudra force astuce, logique et méthode.
C'est donc tout à fait pour vous, non ? Nous vous proposons d'abord quelques problèmes pour vous entraîner, puis des questions qui, nous en sommes sûrs, assureront votre qualification !

Qui jouera? Tout le monde, ou presque, car cette compétition d'amateurs exclut les professionnels, c'est-à-dire les profs de math... Enfin, ceux du second cycle et du supérieur, qui devront se contenter de postuler au concours de création de problèmes, ou d'inciter leurs chers élèves à participer au championnat.
Quant aux autres, ils n'auront pas d'excuse à ne pas participer, car *Jeux & Stratégie* leur explique en long et en large comment faire.
Le championnat portera en 1987 sur trois catégories de concurrents: deux catégories "scolaires", et une catégorie "open".

DEUX CATEGORIES SCOLAIRES: PARTICIPATION COLLECTIVE

La catégorie "Premier cycle" est réservée aux élèves des collèges.
Pour eux, la participation sera collective, car les bulletins de participation seront au nom de leur classe. Ces bulletins, diffusés par les chefs d'établissement et les professeurs de mathématiques, atteindront directement les établissements de dix académies. Mais tout élève ou professeur peut en demander pour sa classe en écrivant à: *Championnat de France des jeux mathématiques, Cedex 1022, 75810 Paris Brune.*
Une fois les bulletins remplis, les meilleures classes auront le droit de déléguer des représentants aux demi-finales, qui auront lieu dans un établissement scolaire ou universitaire de leur académie. Ces représentants (2 à 4 par classe) seront élus par leurs camarades. Après, ce sera la finale nationale (la sélection est individuelle), puis la consécration.
Vous pourrez deux fois par mois écouter sur France Culture l'émission consacrée au championnat. Des classes du premier comme du second cycle s'y affronteront en public.
Vous vous demandez certainement le genre de jeux proposés aux élèves du premier cycle. En voici deux exemples, et ne rougissez pas dans le cas (peu probable) où vous ne sauriez pas les résoudre. Cela arrive à tout le monde d'avoir les idées embrouillées... un court instant. De toute façon, vous trouverez les solutions en fin d'article... juste pour vérifier, évidemment!

PREMIER CYCLE

TRENTE-TROIS... DITES!

Trouvez le plus petit nombre entier commençant par 4 tel qu'en supprimant ce 4, on trouve le nombre initial divisé par 33.

GAGNER C'EST SPORMIDABLE

Notre fameux casse-tête du Loto (voir le Journal de Jessie) a inspiré les auteurs de ce petit problème. Mais n'ayez crainte, il est beaucoup plus facile. Il suffit de le prendre par le bon bout.
Une grille de Loto sportif est une suite de 16 symboles 1, N ou 2.



Si, dans une prochaine version, il suffisait d'avoir 6 bons résultats pour gagner, combien de grilles suffirait-il de remplir pour être sûr de gagner?

DEUXIEME CYCLE

La catégorie "deuxième cycle" est réservée aux élèves du deuxième cycle des lycées. La participation est encore collective (par classe), et le championnat se déroule suivant le même schéma que pour le premier cycle. Comme pour le premier cycle, la qualification pour la finale nationale est individuelle.
Voici des exemples de jeux proposés aux élèves du deuxième cycle. Vous commencez à avoir des excuses si vous ne trouvez pas immédiatement!

BONNE ANNEE!

On place les entiers dans un tableau suivant la disposition suivante:

				1				
			2	3	4			
		5	6	7	8	9		
	10	11	12	13	14	15	16	
17	...	...	...	...	...	...	...	...

Une ligne est désignée par le premier nombre de cette ligne en partant de la gauche.

PIONNAT DE FRANCE
TIQUES ET LOGIQUES

Une colonne est désignée par le premier nombre de cette colonne en partant du haut.
Un nombre est donc désigné par la ligne et la colonne où il se trouve. Par exemple, 14 est en 10-4.
Trouvez la ligne et la colonne de 1987. Meilleurs vœux!

LIGNE: |_|_|_|_|

COLONNE: |_|_|_|_|

LE MOTARD QUI MONTE AU NEZ... DU PELOTON

Le peloton du Tour de France, long de 100 mètres, roule à vitesse constante. La moto de la télévision roule également à vitesse constante le long du peloton. Elle part du dernier coureur, rejoint le premier, fait instantanément demi-tour, puis retrouve le dernier coureur au moment où celui-ci a parcouru justement 100 mètres.
Quelle est la distance parcourue par la moto? (En cas de valeur non entière, arrondir à l'entier le plus proche.)

|_|_|_|_|_| mètres

CATEGORIE OPEN

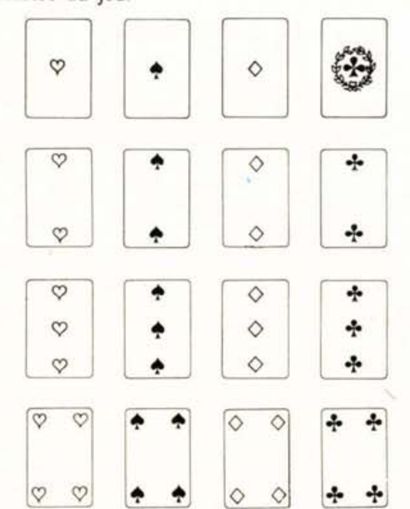
A VOUS DE JOUER!

La troisième catégorie est ouverte à tous, scolaires, étudiants, ingénieurs ou ménagères (seuls les profs de math sont exclus, voir plus haut). Pour y participer, il suffit de répondre aux six problèmes ainsi qu'à la question de départage, et de retourner le bulletin-réponse avant le 1er mars à minuit à:

Championnat de France des jeux mathématiques, Cedex 1022, 75810 Paris Brune
Les demi-finales auront lieu essentiellement dans des établissements scolaires ou universitaires, comme celles des autres catégories. On parle d'y adjoindre certains lieux prestigieux liés aux sciences (vous n'avez pas deviné?). Les meilleurs seront qualifiés pour la finale nationale qui aura lieu, en principe, en juillet.
Bonne chance! Au fait, si la liste des prix vous intéresse, vous la trouverez dans le prochain numéro de *Jeux & Stratégie*, avec les réponses aux problèmes posés ici et ailleurs.

1. TIREZ LE PREMIER?

Antoine et Bernard jouent au jeu suivant:
Ils étalent les quatre As. Les quatre 2. Les quatre 3 et les quatre 4 d'un jeu de cartes et tirent chacun une carte à tour de rôle, carte qui est écartée du jeu.



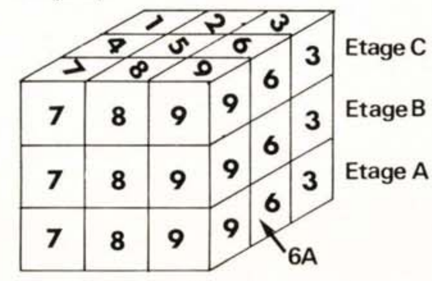
On additionne la valeur des cartes tirées (l'As vaut un point, le 2 deux points, le 3 trois points, etc). Le premier à avoir atteint vingt et un points, exactement, ou le premier qui a obligé son adversaire à dépasser les vingt et un points a gagné. Antoine a le choix pour la première partie: laisser Bernard commencer ou jouer le premier, en enlevant une carte.

Précisez son meilleur choix en inscrivant dans la case prévue à cet effet la hauteur de sa carte, s'il joue, ou 0 s'il laisse Bernard jouer.

Choix d'Antoine: |_| (de 0 à 4)

2. DES P'TITS CUBES...

Un grand cube est constitué d'un assemblage de vingt-sept petits cubes (voir figure) de couleur bleue ou blanche. Il y a donc N cubes bleus et (27-N) cubes blancs. Ces cubes sont repérés par un chiffre de 1 à 9, et par un étage. Par exemple, le cube central est le cube 5B (5 de l'étage B), celui repéré par une flèche le cube 6A (6 de l'étage A).



De plus, si on additionne le nombre des cubes bleus de deux faces opposées, on n'obtient jamais plus de N/2.
Quelle est la valeur maximale que peut prendre N?
Justifiez votre réponse par un exemple concret où N prend cette valeur.
Vous entourerez les cubes bleus correspondants.

Valeur maximale de N: |_|_|

Entourez les cubes bleus correspondant à cette valeur:

Etage A:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Etage B:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Etage C:	1	2	3	4	5	6	7	8	9

3. LE CENT MILLIEME?

On dresse la liste des nombres qui s'écrivent avec les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9, chacun pris une seule fois. On les classe dans l'ordre croissant: il y en a 362 880 (si, si, on les a comptés!), échelonnés du premier, 123 456 789, au dernier, 987 654 321.
Mais lequel est le 100 000e?

4. SUITES LOGIQUES

Complétez chacune des suites selon la règle régissant son début.

A: 2, 7, 24, 77, 238...
B: 1, 3, 9, 13, 65...
C: 11111000011, 2201121, 133003, 30423, 13111,...

Complétez A:

Complétez B:

Complétez C:

6. SI OU ALORS?

On cherche deux nombres réels A et B, et l'on dispose des indications suivantes:

- **SI** A et B sont tous deux entiers, **ALORS** $A > B > 1$
- $A + B$ prend ses valeurs parmi {11, 12, 13,} **OU** $A = B + 9$
- **SI** le produit AB est différent de 400, **ALORS** A et B sont entiers et B divise A.

On vous demande de trouver le nombre de couples (A, B) répondant à la question, et de donner ces solutions, en arrondissant, le cas échéant, à la première décimale pour les nombres non entiers.

Nombre de solutions:

Classez les solutions par ordre décroissant de A, et en cas d'égalité, par ordre décroissant de B.

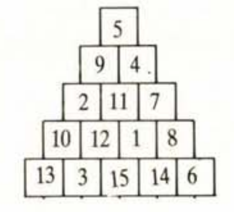
QUESTION DE DEPARTAGE

L'ESCALIER DES DIFFERENCES

Vous connaissez peut-être "l'escalier des différences" où toute position de cette forme est licite à condition que A soit la différence (en valeur absolue) entre B et C, B la différence entre D et E, C la différence entre E et F...

L'autre condition est que l'escalier ne contienne que des nombres entiers strictement positifs, différents les uns des autres.

Voici un exemple parfait d'escalier à cinq étages, où tous les entiers de 1 à 15 ont été utilisés.



5. NOMBRES SECRETS

On veut faire deviner trois nombres entiers au moins égaux à 2 à trois "matheux". On leur donne le produit, 120, et on confie la valeur de chacun des trois nombres à l'un d'entre eux. Mais rien n'y fait: ils s'avouent tous les trois incapables de trouver les deux autres.
En prenant connaissance de l'incapacité de ses compères à trouver la solution, l'un d'eux se ravise et dit: *"Je connais maintenant les trois nombres. Un de ces nombres est inférieur à celui qu'on m'a dévoilé."*

Quels sont ces trois nombres? (par ordre croissant)

LES TROIS NOMBRES:

1. A , B ,
2. A , B ,
3. A , B ,
4. A , B ,
5. A , B ,
6. A , B ,
7. A , B ,
8. A , B ,
9. A , B ,

Mais pourriez-vous construire un "escalier des différences" à huit étages, en minimisant M, le plus grand des nombres utilisés?
Vous remplirez l'escalier sur le bulletin-réponse et vous indiquerez la valeur de M ainsi que la somme S des 36 nombres.
En effet, la plus petite valeur de M sera déterminante, mais en cas d'égalité, c'est la plus petite valeur de S qui décidera du vainqueur.

Remplir l'escalier:

Valeur de M:

Valeur de S:

LES OLYMPIADES DE MATHEMATIQUES

Une bonne initiative n'arrivant jamais seule, 1987 verra également la création des olympiades parisiennes de mathématiques, qui devraient déboucher vers une extension prochaine à des olympiades nationales. Vous savez peut-être que des olympiades internationales existent depuis 1959, mais les Français, mal préparés à ces problèmes ludiques autant que mathématiques, n'y ont guère brillé. Cette année, à Varsovie, la France a obtenu la douzième place (sur trente-sept nations), malgré le score remarquable de l'un de ses représentants, Bruno Sauvalle. La France est un des rares pays où n'existent pas encore d'olympiades nationales, et les seules manifestations s'en approchant sont des "rallyes" mathématiques organisés depuis longtemps dans les académies de Strasbourg, Limoges, ou Orléans.

Si vous êtes élève ou enseignant en terminale, et que vous voulez en savoir plus sur les olympiades parisiennes, adressez-vous à: J.-P. Boudine 5, allée Frédéric-Chopin 95100 Argenteuil.

UNE SECONDE CHANCE AVEC SCIENCE & VIE

Notre vénéré confrère *Science & Vie* publie également, dans son numéro de février une série de questions permettant de vous qualifier au championnat. Voilà qui vous laisse une seconde chance puisque les questions sont différentes et que rien ne nous empêche d'y répondre en plus de celles qui sont publiées ici.
Pour envoyer vos réponses, recevoir des bulletins de participation au championnat scolaire, pour tous renseignements... une seule adresse: Championnat de France des jeux mathématiques et logiques, Cedex 1022, 75810 Paris Brune.

SOLUTIONS

• Premier cycle

• Trente trois... dites

Le nombre à chercher, A, s'écrit:
A = 4 ... avec la condition A = 33 B
Essayons les possibilités suivant le nombre de chiffres de B:
1 chiffre: on aurait 40 + B = 33 B. Impossible
2 chiffres: on aurait 400 + B = 33 B, soit 400 = 32 B. Or 400 n'est pas divisible par 32. Impossible.
3 chiffres: l'égalité s'écrit: 4 000 + B = 33 B, soit 4 000 = 32 B. Cette fois, une solution (la plus petite), pour B = 125 et A = 4 1 2 5

•Les grilles du Loto sportif

Si on remplit deux grilles, on peut, les jours de grande malchance, n'avoir aucun bon résultat, dans l'une et dans l'autre. Il suffirait que, pour chaque match, le résultat soit justement celui que l'on n'a coché ni dans la première grille ni dans la deuxième.
Supposons alors qu'on remplisse trois grilles, avec jamais le même résultat coché d'une grille à l'autre. Par exemple, pour simplifier, une grille où on n'a coché que 1 (grille 1), une grille 2 où on n'a coché que 2, et une grille N où on n'a coché que N.
On est alors sûr d'avoir au moins six bons résultats sur l'une d'entre elles. Pourquoi? Si ce n'était pas le cas, on aurait au plus 5 victoires à domicile, au plus 5 nuls, au plus 5 victoires à l'extérieur, soit au plus 15 résultats. Or il y a 16 matches, donc 16 résultats.
Le nombre minimum de grilles à remplir est donc 3.

•Deuxième cycle

•Le tableau

Si vous êtes observateur, vous avez remarqué que la première ligne se termine par 1, la deuxième par 4, la troisième par 9, la quatrième par 16, etc. C'est-à-dire les carrés de 1, de 2, de 3, de 4...
C'est dû au fait, que nous vous laissons vérifier, que la somme des n premiers nombres impairs vaut le carré de n. Les lignes commencent donc par les carrés augmentés de 1.
1987 est placé entre 1936 (carré de 44) et 2025 (carré de 45). La ligne de 1987 commence donc par 1937. Dans cette ligne, 1987 est le 51ᵉ élément parmi 89. La colonne centrale (colonne 1) est occupée par le 45ᵉ élément, la colonne suivante (colonne 4) par le 46ᵉ, la troisième colonne (colonne 9) par le 47ᵉ, et ainsi de suite. Le 51ᵉ, 1987, est sur la septième colonne, soit la colonne commençant par 49.

•Le motard...

En appelant v la vitesse absolue du motard, et c la vitesse absolue des cyclistes, on se rend compte que dans le repère lié au peloton, le motard a d'abord parcouru 100 m à la vitesse v−c, puis ensuite 100 m à la vitesse v+c.
Le temps de son aller-retour est donc
$t = \frac{100}{v-c} + \frac{100}{v+c}$ (1)
Or, pendant ce temps, le dernier coureur a parcouru 100 m à la vitesse c.
Donc $t = \frac{100}{c}$ (2)
Il s'agit de calculer la distance parcourue par le motard, soit $v\,t = \frac{100\,v}{c}$
Or, en comparant (1) et (2), on trouve:
$\frac{100}{v-c} + \frac{100}{v+c} = \frac{100}{c}$ qui se réduit à:
$c\,(v+c) + c\,(v-c) = (v+c)\,(v-c)$ et en divisant par c^2:
$$\left(\frac{v}{c}\right)^2 - 2\left(\frac{v}{c}\right) - 1 = 0$$
Equation du deuxième degré dont une racine est négative, et l'autre vaut $1+\sqrt{2}$.
La distance parcourue,
$100\,\frac{v}{c}$ vaut donc $100\,(1+\sqrt{2})$, soit 241 m
(arrondie au mètre le plus proche).

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES — BULLETIN RÉPONSE

A retourner avant le 1ᵉʳ mars 1987 à: Championnat de France des Jeux Mathématiques, Cedex 1022, 75810 Paris Brune.

NOM: ....

PRENOM: ....

ADRESSE: N° ....

ARTERE ....

COMPLEMENT D'ADRESSE

....

CODE POSTAL ....

VILLE ....

TELEPHONE: ....AGE: .....

ACTIVITE: ....

Participez-vous également au championnat dans une des catégories scolaires (Rayez la mention inutile):
OUI NON

PROBLEME N°1 CHOIX D'ANTOINE:
(de 0 à 4) [ ]

PROBLEME N°2
VALEUR MAXIMALE DE N: [ ]

Entourez les cubes bleus correspondant à cette valeur	
Etage A:	1 2 3 4 5 6 7 8 9
Etage B:	1 2 3 4 5 6 7 8 9
Etage C:	1 2 3 4 5 6 7 8 9

PROBLEME N°3 QUEL EST LE 100 000ᵉ:
[ ]

PROBLEME N°4
COMPLETEZ A: [ ]
COMPLETEZ B: [ ]
COMPLETEZ C: [ ]

PROBLEME N°5 LES TROIS NOMBRES:
[ ] [ ] [ ]

PROBLEME N°6
NOMBRE DE SOLUTIONS: [ ]
CLASSEMENT DES SOLUTIONS

1. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
2. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
3. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
4. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
5. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
6. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
7. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
8. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]
9. A [ ] , [ ] B [ ] , [ ]

QUESTION DE DEPARTAGE

VALEUR DE M: [ ]

VALEUR DE S: [ ]

REMPLIR L'ESCALIER



LES SECRETS DU MAGIC

La dernière trouvaille du professeur Rubik, le Magic, est décidément un curieux objet. Nous vous avions promis la solution du problème de base qu'il propose. La voici... ou du moins en voici une ! Mais après ce premier exercice, la manipulation du casse-tête vous réserve bien d'autres surprises... et du fil à retordre !

Pour résoudre ce casse-tête, il faudra vous familiariser avec les trois pliages de base: type A (en anneau), type S (supérieur), type I (inférieur).

PLIAGE DU TYPE A

Votre Magic étant à plat (fig. 1), il est possible de le plier autour de l'axe

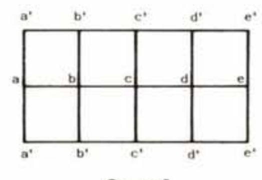


figure 1

a e, soit intérieurement, soit extérieurement. Cependant, un seul de ces deux pliages permet ensuite de disposer les huit carrés en anneau articulé (fig.2).

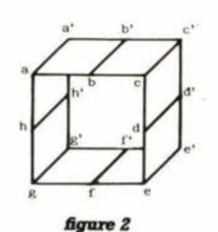


figure 2

Dans toutes les configurations du type de la figure 2, les deux carrés respectivement marqués des inscriptions *Match Box* et *Pat Pend C 1986 made in China* du côté des anneaux irisés non enlacés sont voisins. Nous les appellerons par la suite nos deux carrés de référence et la charnière qui les unit sera appelée charnière de référence.

A partir de la configuration en anneau de la figure 2, prenez la charnière de référence de la main droite, la charnière diamétralement opposée de la main gauche. En éloignant les deux mains l'une de l'autre, l'anneau s'aplatit avec à droite les deux carrés de référence. On obtient une bande du type de la figure 3. Il ne reste plus qu'à déplier cette bande longitudinalement autour de *a' e'* ou autour de *a e* (un seul de ces deux dépliages est possible). On retrouve une configuration du type de la figure 1, les deux carrés de droite étant les carrés de référence, les anneaux non enlacés étant placés face visible.

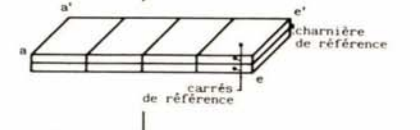




figure 3

PLIAGE DU TYPE S

Le *Magic* étant à plat (les anneaux non enlacés tournés vers le haut), rabattez les deux volets extrêmes vers l'intérieur de façon que *a a'* et *e e'* coïncident avec *c c'* (fig. 4).

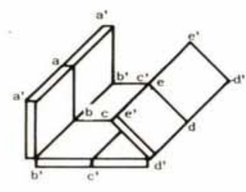


figure 4

Ensuite, *b d* servant de ligne de pliage intérieure, rabattez le volet *b' d' d b* arrière sur le volet *b d d' b* de devant (fig. 5).

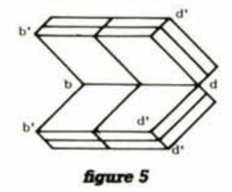


figure 5

En fin d'opération, on obtient une configuration du type de celle de la figure 6, que l'on peut déplier en

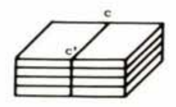


figure 6

tirant sur les deux charnières *c c'* supérieure et inférieure. Selon le cas, l'opération donne soit un dépliage en accordéon qui ramène à la configuration de la figure 1. (fig. 7), soit

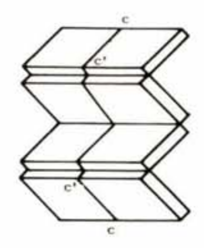


figure 7

un dépliage tendant vers le cas de la figure 2 (fig. 8); puis en poursuivant l'opération, le dépliage tend vers une configuration du type de la figure 9.

PLIAGE DU TYPE I

Il est identique au pliage S, les rabattements se faisant cette fois-ci vers le bas (figures 10 à 13), les anneaux

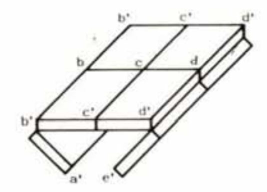


figure 10

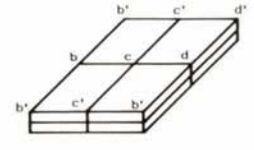


figure 11

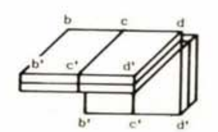


figure 12

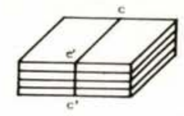


figure 13

non enlacés étant tournés vers le haut en début d'opération (fig. 10).
La figure 13 est analogue à la figure 6. En tirant sur les deux charnières *c' c*, on retrouve soit une configuration du type de la figure 7 (dépliage en accordéon), soit une configuration du type de la figure 8 (dépliage tendant vers les configurations de la figure 2 puis de la figure 1).



figure 8

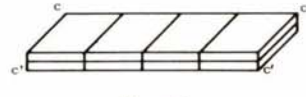
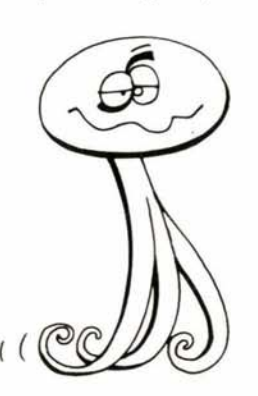


figure 9

Il ne reste plus qu'à déplier l'objet le long de *c c* ou de *c' c'* pour retrouver la configuration de la figure 1.



COMMENT RAMENER LE MAGIC A SA CONFIGURATION INITIALE

1. Amenez par tâtonnements l'objet à une configuration semblable à celle de la figure 1. Peu nous importe pour l'instant l'orientation des carrés de base. (Nous avons supposé cette opération à votre portée; un inventaire de toutes les configurations pouvant être obtenues avec la suite des transformations ramenant l'objet à la mise à plat de la figure 1 demanderait des dizaines de pages assorties de schémas complexes.)

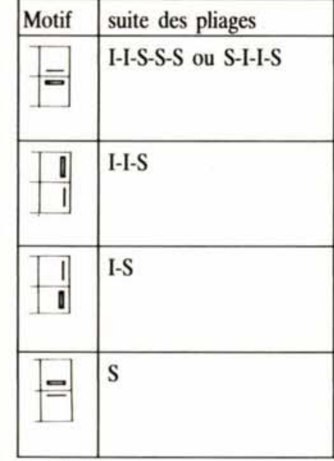
2. Les anneaux non enlacés étant visibles, repérez les deux carrés de référence. Si tous les deux sont à droite, passer directement à l'ordre n°4.

3. Pratiquez un pliage du type A (voir ci-dessus). En fin d'opération, votre Magic se trouve dans la configuration de la figure 1, avec les deux carrés de référence à droite (anneaux non enlacés placés face visible) situés à droite du rectangle 2×4. Selon le motif visible, cette table indique la suite des pliages (du type S ou I) à pratiquer. Attention, avant chaque pliage I ou S, les anneaux non enlacés devront être disposés face visible.

4. Recherchez dans la table de la figure 14 le motif des inscriptions correspondant aux deux carrés de référence.

figure 14

Motif	Suite des pliages
	aucun pliage
	S
	S-S
	I-S-S
	I-I-S-S-S ou S-I-I-S
	I-I-S
	I-S
	S



Match Box
Pat Pend C
1986 made in China

5. Pour chacun des motifs *B, D, F, H,* la figure obtenue après la série des pliages indiquée par la table de la figure 14 correspond à la figure initiale des anneaux telle qu'elle apparaît au moment où le jeu est vendu.

6. Pour les autres motifs, on obtient après la série des pliages indiquée par la figure 14, la configuration de la figure 15. Pliez suivant l'axe *a e* (pliage intérieur).

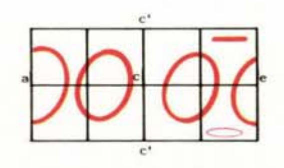


figure 15

Vous obtiendrez la configuration de la figure 16. Tirez sur les deux charnière *c c'* (fig. 17). Vous obtenez une nouvelle bande 1×4 (fig. 18). En

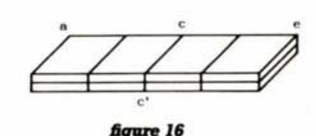


figure 16

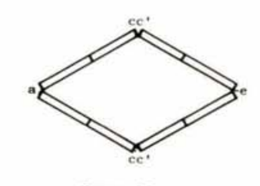


figure 17

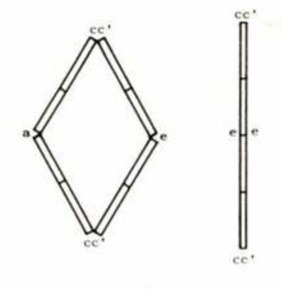


figure 18

dépliant cette bande longitudinalement, on retrouve la configuration initiale de l'objet tel qu'il est vendu.

COMMENT PASSER DE LA CONFIGURATION DE VENTE A CELLE DEMANDEE PAR LE PROFESSEUR RUBIK.

A partir de ce qui précède, vous voilà avec le *Magic* à sa configuration initiale.

1. Avec les anneaux non enlacés tournés vers le haut, pratiquez un pliage S. Vous obtenez la figure 19.

LES SECRETS DU MAGIC

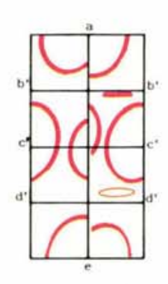


figure 19

2. Les anneaux non enlacés tournés vers le haut, pratiquez un pliage de type I. Vous obtenez la figure 20.

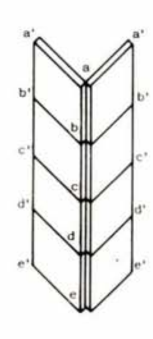


figure 20

3. Pliez le *Magic* autour de *a e* pris comme pliage extérieur (fig. 21).

figure 21

Vous obtiendrez une bande 1×4. Tirez sur les deux charnières *c c'* (fig. 22). Articulez l'anneau obtenu

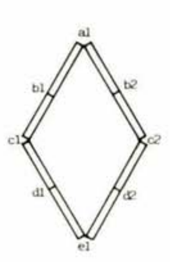


figure 22

de manière que les extrémités de la bande deviennent *b1* et *d2* (fig. 23).

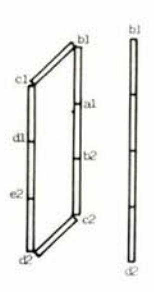


figure 23

Dépliez longitudinalement la bande obtenue. Vous obtenez après retournement la figure 24.

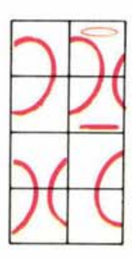
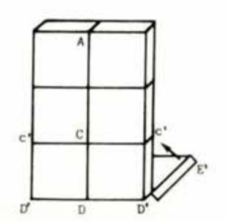


figure 24

4. Pliez le volet inférieur suivant le pliage *D D'* (fig. 25), puis l'ensemble

figure 25



obtenu suivant le pliage *AD* pris comme pliage extérieur (fig. 26). Vous obtenez la figure 27. Sous le

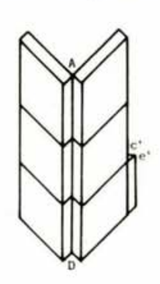


figure 26

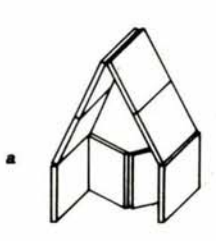


figure 27

carré de la signature sont superposés trois autres carrés.

5. En tirant de la main droite le carré signé Rubik et en maintenant l'ensemble de la main gauche, l'objet s'ouvre comme indiqué sur la figure 28. En même temps, faites entrer à

a



b

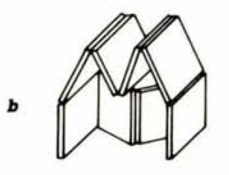
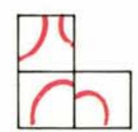


figure 28

l'intérieur la charnière *A A'* et sortez vers l'extérieur la charnière *E C*. On



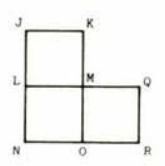


figure 29

obtient la configuration de la figure 29, le carré marqué *1986 Rubik* se superposant à trois autres carrés.

6. Faites pivoter le volet *J K M O N L* (2 carrés) de 180° autour de *KO* puis le carré *L M O N* de ce volet de 180° autour de *L M*. On obtient la figure 30.

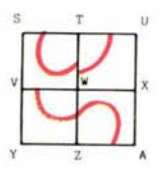


figure 30

7. Faites pivoter le volet *T U X A Z W* autour de *A U* de 180°, puis le carré *S V T W* autour de *T W*. On obtient la figure 31.

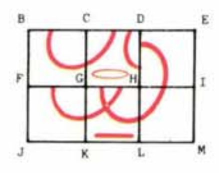


figure 31

8. Il ne reste plus qu'à faire pivoter le volet *B C D H G F* (2 carrés) de 180° autour de *B D* pour obtenir la figure demandée.

Partant de là, en suivant les opérations dans le sens inverse, vous réobtiendrez une configuration du

type de la figure 1, la figure 24, pour être précis, qui vous permet suivant la méthode décrite plus haut de retrouver la configuration initiale (voir comment ramener le *Magic* à sa configuration initiale).

Si la résolution du problème de base posé par le *Magic* est finalement accessible, l'analyse de l'objet se révèle très riche. Voici par exemple deux curieuses remarques:

• il existe une transformation simple permettant de passer de la configuration finale (carré 3×3 amputé d'un carré) à une configuration identique, mais avec les anneaux disposés différemment.

• si sur une configuration du type de la figure 1, vous numérotez les huit carrés comme indiqué sur la figure 32, toute série de transfor-

1	2	3	4
8	7	6	5

figure 32

mations ramenant le *Magic* à une configuration de ce type ne modifiera aucunement l'ordre circulaire des carrés. Celui-ci réapparaît soit dans le sens de celui des aiguilles d'une montre, soit dans le sens inverse. L'orientation des chiffres sera peut-être modifiée, ils n'occuperont plus la même position (voir fig. 33), mais l'ordre est toujours respecté.

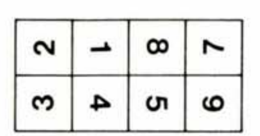


figure 33

A partir de là, les problèmes sont innombrables. En voici un à titre d'exemple :

• il existe pour chaque face (celle des anneaux enlacés et celle des anneaux non enlacés) trente-deux figures différentes. Comment passer de l'une à l'autre?

STRATÉGIES

Bien sûr, on peut aussi chercher à obtenir des formes nouvelles, sans se soucier des dessins des faces. Voici quelques exemples.

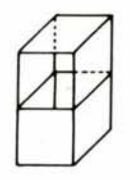


figure 34

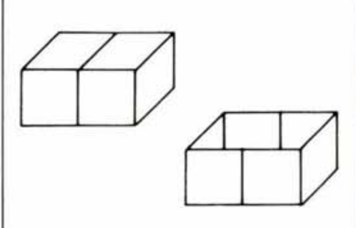


figure 35

figure 36

Vous avez obtenu d'autres "monstres"? Faites-nous parvenir vos trouvailles. Il semble bien que ce *Magic* n'ait pas dit son dernier mot!

N° 37 Les jeux de blocages. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante dans un labyrinthe d'enfer. Micro : programmes de bridge. **Main basse sur la ville.** Simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques? Méga : un scénario inédit. **Mimicry.** Jeu de rôle, 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** Jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de Donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

Si vous désirez obtenir des numéros de JEUX & STRATEGIE antérieurs à ceux-ci, écrivez-nous; nous vous enverrons la liste des numéros encore disponibles.

Dans tous les numéros de JEUX & STRATEGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le bridge ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S. 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**

MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer . **MEGA 1 : 25 F, MEGA 2 : 30 F**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **120 F.**
Années disponibles : 86, 85, 84, 83, 82.

Les anciens numéros de JEUX & STRATEGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de 22 F.
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

• **Numéros de Jeux & Stratégie** ....
....
Soit .... numéros à **22 F** l'un franco (étranger 28 F)
• Hors Série MEGA 1 : .... à **25 F** franco (étranger : 30 F)
• Hors Série MEGA 2 : .... à **30 F** franco (étranger : 35 F)
• Hors Série "JEUX & MICROS" : .... à **30 F** franco (étranger 35 F)
• Coffret reliure .... à **55 F** franco (étranger 60 F) **nouveau format**
• Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **ancien format**
• Coffret complet année ☐ 86, ☐ 85, ☐ 84, ☐ 83, ☐ 82 à **120 F** l'un franco (étranger 140 F).
Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

JEUX DE LETTRES

LES COUSINS

Dans la liste ci-dessous, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-trois mots cachés? On peut, ici, conjuguer.

- A R D E R
S U R - I T
R E - E N T
P Y R O - E N E
A - T I Q U E
- I T R E U S E
S A L - E
- O R I O N S
S O U - I E R
C O N I C I - E

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, EGLEFIN scrabble sur les lettres de OUAIS, et MEFIENT sur les lettres de XIANG...

EGLEFIN + O =

EGLEFIN + U =

EGLEFIN + A =

EGLEFIN + I =

EGLEFIN + S =

MEFIENT + X = Fixement

MEFIENT + I = Féminité

MEFIENT + A = [illegible]

MEFIENT + N = Finement

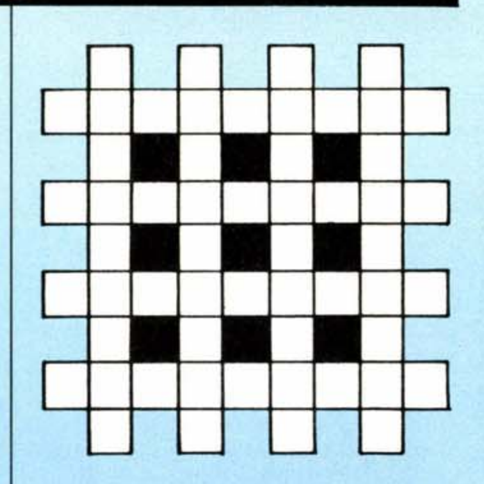
MEFIENT + G =

LES ANAGRAMMES CROISÉES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal :
1. E I I N O S S T U (2)
2. E E I L O P R R T
3. E E I M N O R S V
4. E E E I P R R S S (3)

Vertical :
1. E E I L N R S U V (2)
2. E E I M R R S S U
3. A C D E E L N R S
4. A E E H I M S S T



MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de cinq lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver! (On ne conjugue pas.)

COUR + R =

FUEL + A =

DAIM + H =

OING + A =

PILE + X =

ALLO + D =

URGE + N =

COUR + O =

TIEN + F =

TOME + E =



LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants:

A D E E G I N R T : C'est en ...... que l'on devient ....

E E F I L R S T U : Cette jeune .... est plutôt ....

A E G I L N O S T : Le vieux diplomate a la .... des .....

E E E I M N R S T : Ces .... par ton .... sont ....!

A C E I N N O R T : Il est préférable de .... ce mécanisme avant de l'.........................

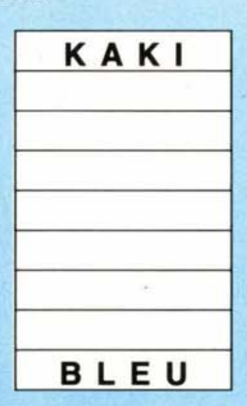
DU COQ A L'ANE

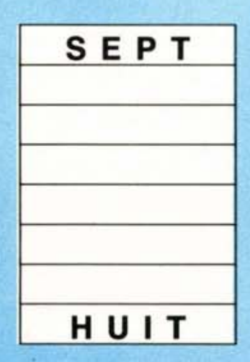
Il s'agit ici de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...

I L E
M E R

R O I
L Y S







LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, NIE, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord L, puis R, etc) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres. Les conjugaisons sont interdites, et il n'est pas permis de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

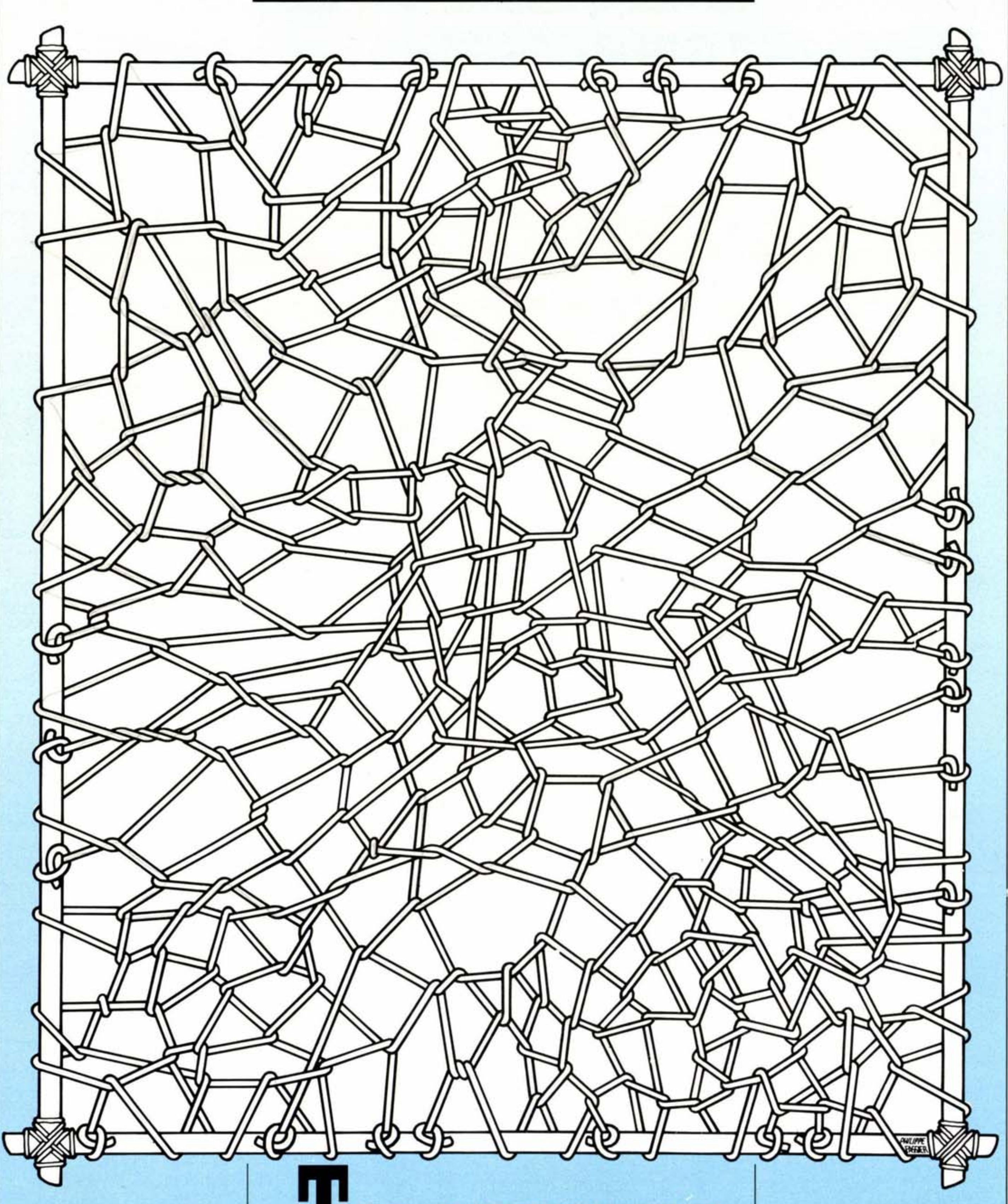
TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	N	I	E						
L									
R									
T									
O									
Y									
S									

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	P	O	N	C	T	U	E	L	
?	F	R	I	N	G	A	L	E	
?	I	N	D	O	C	I	L	E	
?	D	R	A	G	E	O	I	R	
?	F	O	N	C	T	I	O	N	
?	C	H	L	O	R	A	T	E	
?	M	A	L	B	A	T	I	S	

Solution page 116

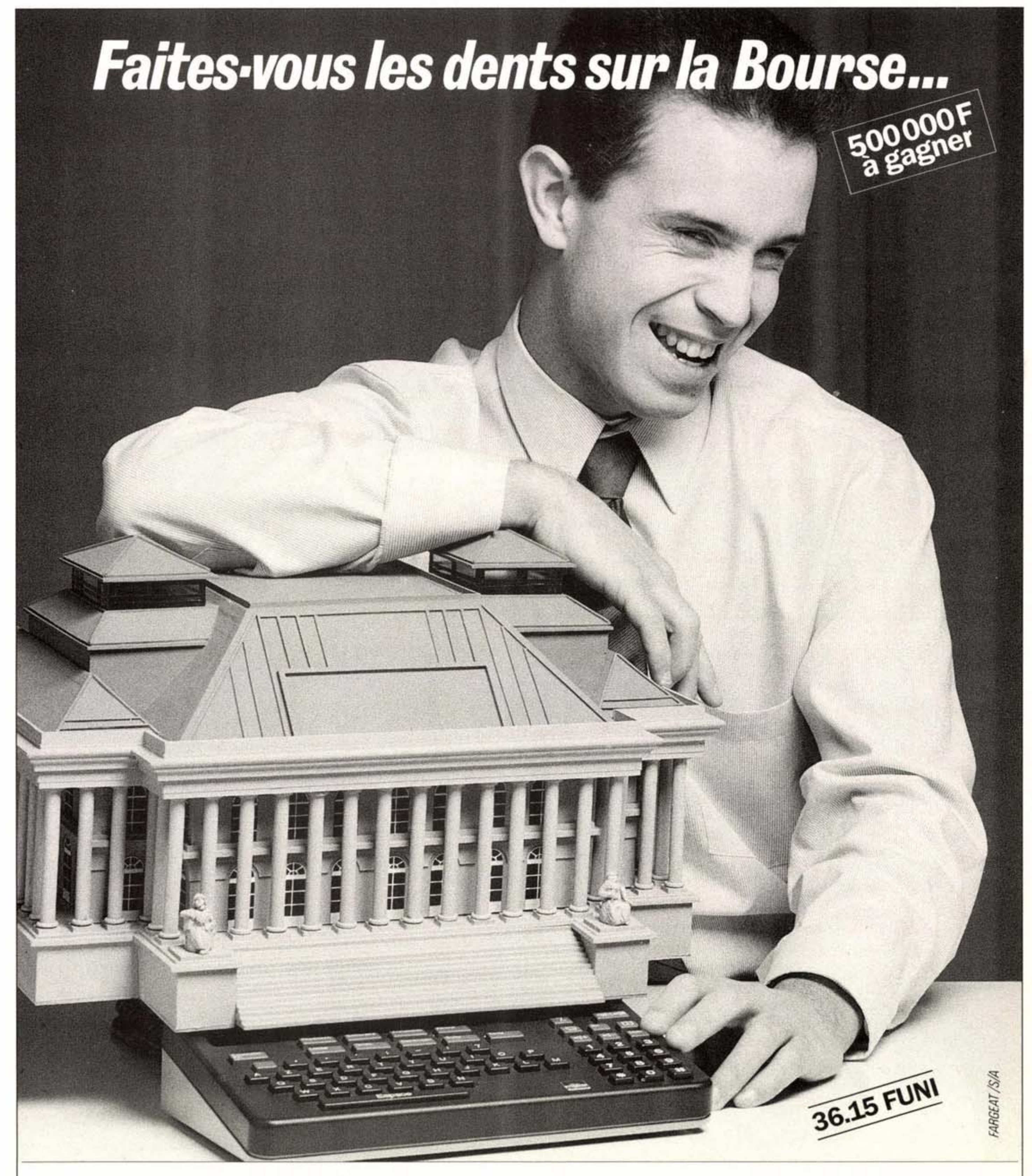


TOILE PRIMITIVE

Solution page 116

Dans ces entrelacs de cordages, vous pouvez dénombrer 22 nœuds sur le chassis ; 11 filins différents y aboutissent. Mais trouvez donc le 12ᵉ, sans bout (en forme de boucle).

D'autre part, cherchez un filin reliant les deux traverses horizontales, ainsi qu'un filin reliant les deux montants verticaux.



Voici Boursilion, un jeu Funitel/Crédit Lyonnais pour apprendre à jouer (et à gagner) en Bourse. Sans rien y débourser.

Le principe est simple : vous vous constituez un ou plusieurs portefeuilles d'actions qu'il vous faut faire fructifier en suivant l'évolution du marché réel. Achetez et vendez.

Si le cours de vos actions s'envole, vous gagnez ! Jusqu'à 10 000 F par mois pour les meilleurs gestionnaires. Au total, 500 000 F sont en jeu dans l'année.

Tous les mécanismes de la Bourse vous sont expliqués et, très vite, elle n'aura plus de secrets pour vous.

Alors, faites tout de suite un bon placement. Tapez Funi sur votre Minitel et réussissez votre entrée en Bourse.

FUNITEL

Boursilion : un vrai jeu d'actions.

VIVEZ PLEINEMENT L'AVENTURE MICRO

La micro-informatique, c'est la grande aventure de notre temps. Une aventure industrielle à Mach II, ainsi qu'une fantastique aventure personnelle pour tous ceux qui vivent et qui travaillent avec un micro-ordinateur.

Chaque mois, faites le point sur toute l'actualité de la micro-informatique avec SVM, SCIENCE & VIE MICRO.

Découvrez dans SVM des expériences originales, des applications nouvelles, des enquêtes et des reportages sur tout ce qui bouge dans la micro.

Et comme plus d'un million de lecteurs-utilisateurs, faites confiance aux bancs d'essai complets de matériels et de logiciels signés SVM.



AU SOMMAIRE DU Nº DE JANVIER

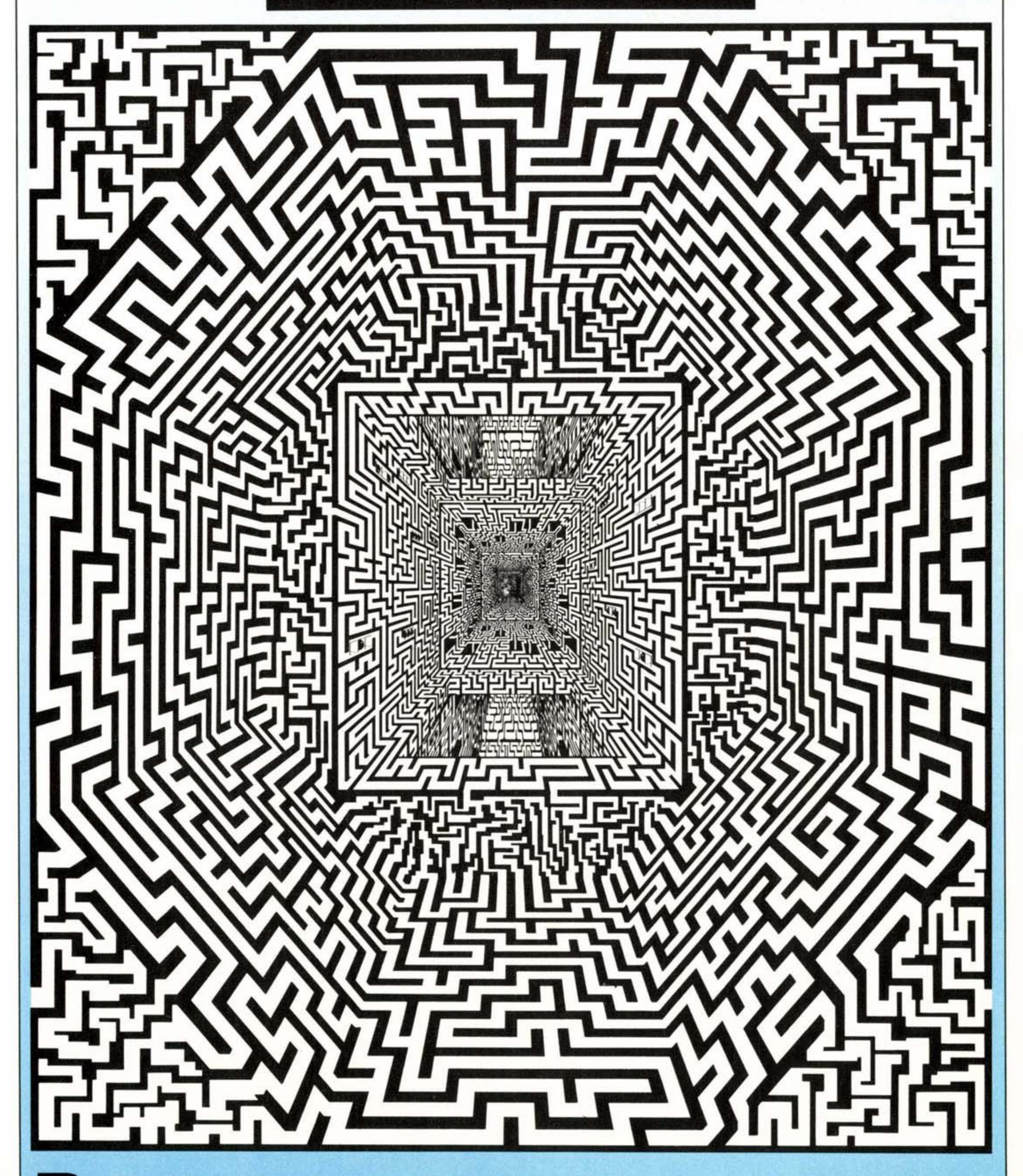
- **Logiciels :** pourquoi dépenser 6 000 F quand on peut avoir la même chose pour 1 000 F ? SVM a essayé pour vous 30 logiciels bon marché (de 250 à 2 000 F) pour tout faire sur IBM PC et compatibles.

- **Micro-ordinateurs portatifs :** faut-il acheter le PC convertible d'IBM ?

- **EXCELTEL,** l'ordinateur téléphone d'EXELVISION au banc d'essai.

- **Reportage :** comment de jeunes scientifiques français ont mis au point le premier avion guidé par micro.





PROFONDEURS V

Solution (et suite) dans le prochain numéro.

Au niveau précédent, deux des six sorties parvenaient à l'extérieur, (voir page 111). Il ne reste que quatre sorties et, comme d'habitude, deux chemins accèdent au prochain niveau... De plus en plus facile! Trouvez-les...

JEUX GRANDEUR NATURE :

FINIE LA BASTON, VIVE LA DIPLO !

Pan, t'es mort ! Les jeux grandeur nature restaient jusqu'à présent essentiellement des jeux d'action. Depuis les gendarmes et les voleurs de notre enfance jusqu'aux quasi para-militaires « explorer-games », en passant le très humoristique Killer ou les très médiévaux jeux de rôle en vraie grandeur, il s'agissait avant tout de courir plus vite que l'adversaire, de le couper en rondelles à l'épée à deux mains, ou de l'abattre au pistolet mitrailleur, voire de le paralyser d'un rayon de banane-laser. A présent, voici des grandeur-nature où il faudra finasser... Tchao Rambo !

1 LE TON MONTE A LA CONCESSION

Trafiquants, membres de sociétés secrètes et agents doubles... Le Shangai de 1927 est peuplé de personnages peu recommandables, dont vous ! Dure nuit en perspective.

Il est 20 h 30. Seul le rez-de-chaussée du 11, rue Blomet (Paris 15e) est encore éclairé. Sur la porte, un écriteau annonce le "Club des Concessions". C'est bien là. Derrière cette porte, je serai à Shanghai en...1927 !

Cela fait une semaine que je lis et relis le fascicule et la feuille de rôle qui m'ont été confiés. La situation à Shanghai en 1927 est des plus troubles. La ville compte 500 000 habitants. Les puissances occidentales sont installées dans leurs concessions, où elles font la loi, tandis que les Seigneurs de la guerre, tyrans d'un autre âge, démantèlent la Chine. Depuis un an, le Front uni du Kuomintang et du parti communiste chinois, dirigé par Tchang Kaï-Chek, tente de réunifier le pays. Le 17 mars 1927, les troupes de Tchang Kaï-Chek avancent vers Shanghai. Elles n'en sont qu'à quelques jours de marche. Les quartiers ouvriers sont en ébullition. La révolte gronde. Les étrangers ont peur...

Je pousse la porte : je viens de faire un bond de plusieurs milliers de kilo-

Shangai, 1927, au « Club des Concessions »... Chaque joueur a un rôle et un objectif secrets. C'est en discutant qu'on obtiendra des informations...



mètres et de quelque soixante ans en arrière. A présent, je ne suis plus que ce que me précise ma feuille de rôle : je suis un Français qui vient d'arriver à Shanghai. Je ne suis donc ni "résident" ni "membre du Club des Concessions", mais un simple "étranger". Mon rôle est d'infiltrer la confrérie de l'Œil Noir* et d'en "déjouer les complots". Je ne sais rien d'autre, sinon que je dois "aider mes compatriotes, éventuellement au détriment des autres communautés".

Dans le hall d'entrée, il y a un bureau. C'est l'accueil du Club. *"Si monsieur veut bien me présenter ses papiers..."* Je décline mon pseudonyme. Profession ? Euh... négociant ! On me remet une grande enveloppe contenant 800 000 Icos, la monnaie du jeu et la lettre manuscrite d'une personne que je dois compter parmi mes amis (ah bon ?), le docteur Baumse. *"Si vous voulez bien me suivre, je vais vous présenter le club..."* La lettre est celle d'un condamné. L'Œil Noir, la terrible secte, a voté la mort pour celui qui luttait contre elle. Me voici avec un ami dont je me serais bien passé ! *"Voici la fumerie d'opium."* Une dizaine de marches à descendre et nous voilà dans les vapeurs... d'encens. On remonte. La salle principale comprend un bar, une table de roulette, une autre de black jack et même une Bourse ! Une population bigarrée joue, discute ou reste assise dans des fauteuils... Tous les participants, une trentaine de personnes, ont adopté la mode vestimentaire des années 20, "règle du jeu" oblige ! Il fait chaud. C'est sans doute la proximité du fleuve, le Huangpu !

Le premier étage est réservé aux membres du club. Accès interdit, pour l'instant. Pour y accéder, il faudra d'abord devenir "résident". On devra se présenter devant le commissaire civil avec deux parrains, eux-mêmes résidents ou membres du club. Un résident peut devenir membre du club s'il est à son tour coopté par deux membres du club et s'il possède 10 millions d'Icos ! Une somme colossale ! Mais les membres du club disposent d'informations que n'ont pas les résidents et, à fortiori, les étrangers. L'idéal est de devenir membre du club et d'y faire entrer les membres de sa communauté nationale. Presque impossible !

"L'ascension sociale au cœur des rivalités politiques" est un des objectifs du jeu. Il y a six communautés : Anglais, Américains, Français, Russes, Chinois. Je demande au directeur du club, le vénérable Wang Ming Wang, que me soient présentés les autres membres de ma communauté. Il y a trois autres Français. On discute. Chacun est manifestement sur la réserve. Quels sont les objectifs des autres joueurs ? Une secrétaire venue là pour rejoindre son poste auprès du directeur de la banque de Shanghai et faire du tourisme ? C'est peu crédible ! Un autre..."négociant" ! Faire bloc est difficile au sein même d'une communauté. Qui sait si l'un des Français n'est pas en cheville avec la secte de l'Œil noir ? Peu à peu s'impose l'idée d'adopter des "couvertures" multiples : je serai un négociant qui "révélera" être un trafiquant d'armes et d'opium et qui, le cas échéant, "avouera" secondairement être investi par le gouvernement d'une mission de sauvegarde des Français résidant à Shanghai, et ce avec l'aval du parti communiste français. Histoire de mettre de son côté d'éventuelles "taupes" du Kuomintang. Pourquoi pas ! L'imagination est le seul atout. La formation au célèbre jeu d'alliances, *Diplomacy*, se révèle des plus utiles.

Rien, dans la règle du jeu, n'empêche d'apporter des "faux". Le sens historique du jeu - l'arrivée inéluctable des troupes du Kuomintang - invite à venir avec des laissez-passer.




La Bourse est un des moyens de gagner des Icos, la monnaie du jeu. Toutes les demi-heures, les nouveaux cours sont affichés.

Des faux confectionnés à l'aide d'une bonne photocopieuse. Le consul d'Angleterre, Lord Birmingham, y est sensible. L'échange est simple : le parrainage pour devenir résident contre le laissez-passer. Marché conclu ! Toutes les heures, les joueurs se réunissent devant le poste de radio (relié à un magnétophone).

D'heure en heure les nouvelles s'assombrissent. Le Kuomintang est aux portes de la ville. Ceux qui ont acheté des actions fluviales font fortune : les cours ont fait un bond de 1 000 % ! Les autres n'ont aucune chance d'échapper à la ruine. L'un des joueurs (qui devait rentrer tôt et jouait un personnage non-joueur) achève son déclin d'un coup de pistolet (à amorces bien sûr) et s'effondre sur la table de roulette les bras en croix.

Les dialogues en aparté se poursuivent, un verre à la main :

"Dites-moi, j'ai un stock d'armes à écouler. J'ai entendu dire que la secte de l'Œil noir serait intéressée. Pourriez-vous m'indiquer à qui m'adresser ?" Un joueur habillé en Chinois m'est aimablement désigné par un Russe (rouge ou blanc, mystère ?), qui à son tour fait valoir une demande d'achat d'opium.

Déjà quatre heures de jeu ! Le temps s'est écoulé à une vitesse halluci-

Les « membres du club » sont au sommet de l'échelle sociale. Ils disposent d'informations inaccessibles aux « résidents » et aux « étrangers ».



* *Rien à voir, évidemment, avec le célèbre jeu de rôle du même nom.*

nante. Heureusement nous n'en sommes qu'au milieu de la partie. Le contact est pris avec un membre de la secte. Deux points noirs sur mon avant-bras, me voilà membre de l'Œil Noir ! Pas de difficulté pour entrer. Et pour cause, le but des membres de la secte est d'accroître son influence. Peut-être même d'être majoritaire parmi les membres du club !

Les troupes du Kuomintang envahissent la Concession et le club. Coups de feu, tractations, signature d'un compromis, finalement le club restera ouvert. Les faux "laissez-passer" seront désormais inutiles. J'apprends que Lord Birmingham en avait besoin pour sauver sa femme (but du joueur incarnant ce rôle). 3h30, des cagoules, style *Tintin et le Lotus Bleu*, sont distribuées aux membres de la secte ! Réunion dans la fumerie d'opium. Une bande distille la voix du grand maître invisible. *"Il y a un traître parmi vous !"* Je suis démasqué et tué sans discussion ni jugement ! L'heure limite avant laquelle la secte pouvait être démantelée était dépassée. L'intrus devait périr.

A VOUS DE JOUER !

Passionnant ! Ca vous tente ? Et pourquoi pas vous-même organiser un tel jeu? Attention, ce n'est pas une mince affaire. Mais nous sommes là (comme toujours!) pour vous aider ! A la suite de quelques conseils généraux, vous pourrez aborder le jeu directement avec un scénario prêt à jouer, *Putsch au Panador !* Un thème que vous retrouverez en lisant la règle de notre encart.



La puissante secte de l'Œil noir se réunit. Parviendra-t-elle à détenir tous les sièges de « membres du club » ?



Ruiné par un crash boursier, l'un des joueurs en finit d'un coup de pistolet...

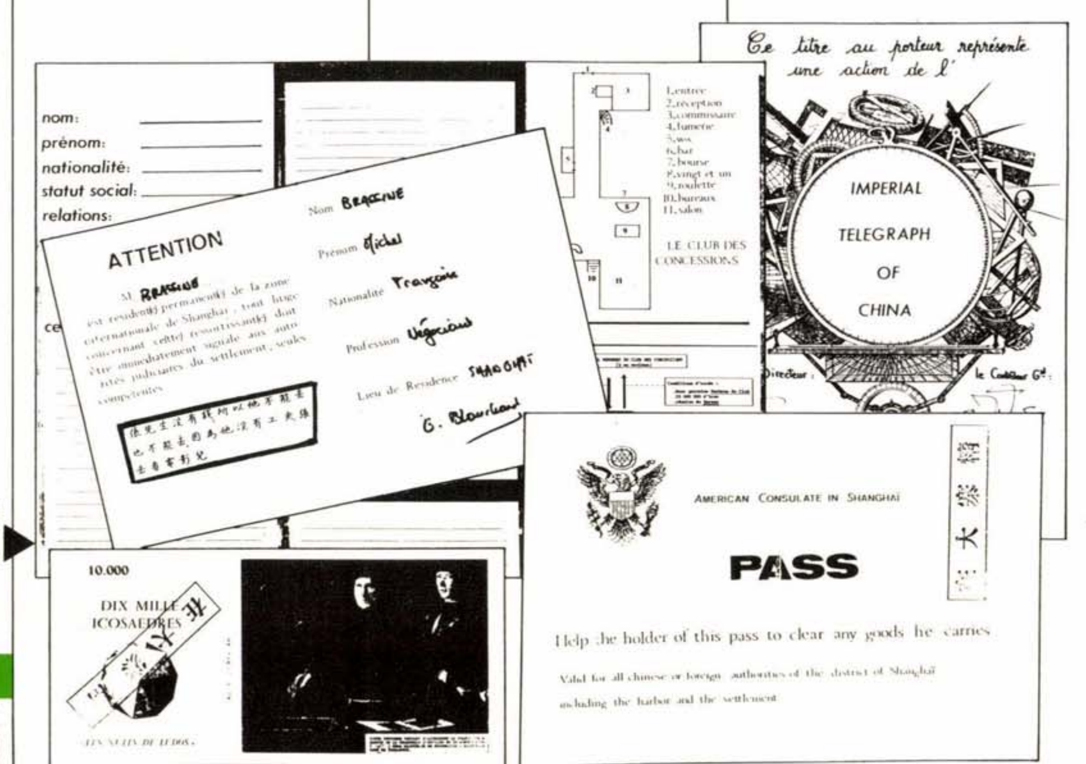
Conseils généraux

• Contexte du scénario

Pour donner plus de réalisme à la partie, vous aurez intérêt, comme dans le théâtre classique, à respecter les unités de temps, de lieu et d'action : le scénario se déroulera en temps réel au cours d'une soirée, au même endroit.

Vous avez deux solutions : reproduire un moment historique ou imaginer une situation contemporaine. Dans le premier cas, il faudra choisir un moment de crise où les conflits d'intérêts sont exacerbés. Shanghai à la veille de chasser les Européens recèle de violents antagonismes. L'un des prochains scénarios des "Nuits de Ludos" se déroulera en 1917 en arrière du front. Un mélange d'espionnage, de démoralisation, dans l'atmosphère des "planqués" de l'arrière... Un beau thème. Pourquoi pas la Terreur ou la veille de la Libération ? Thèmes tout aussi fertiles en tensions dramatiques.

N'oubliez pas que le contexte est d'autant plus difficile à reproduire avec réalisme qu'il est situé loin dans l'histoire. Il n'est pas toujours facile de louer ou de confectionner des costumes ! Pour commencer, nous vous conseillons donc d'opter pour une "fiction contemporaine" comme dans notre scénario.



Le matériel du jeu est essentiellement composé de documents écrits : feuilles de rôles, laissez-passer, billets de banque et actions.

•Les participants

Certains scénarios, plus simples que "Shanghai", peuvent rassembler de nombreux participants. Ce fut le cas du scénario "Truands et Malfrats" avec plus de cent cinquante personnes ! Il est bien sûr préférable, dans un premier temps, de limiter vos ambitions à une dizaine de joueurs. Ce type de jeu peut même être réduit à six participants. C'est l'option choisie dans notre scénario. Il existe une grande souplesse à ce niveau. Enfin, il est souhaitable de faire ses premières armes avec un groupe de joueurs qui se connaissent bien.

Les troupes du Kuomintang viennent d'investir le club des Concessions ! Toutes les cartes vont-elles être redistribuées ?

•La définition des rôles

C'est le cœur du problème ! A tout instant, le scénariste doit garder présent à l'esprit qu'il n'y aura vraiment de jeu que si les différents rôles sont à la fois complémentaires et antagonistes. Ou, autrement dit, à la fois générateurs d'alliances et de conflits.

Voilà pour la théorie ! Dans la pratique, on crée de tels rôles en définissant des critères d'appartenance. Par exemple, dans "Shanghai", chaque rôle était défini par trois critères : la nationalité, le statut (étranger, résident ou membre du club) et le type d'"activité" auquel le rôle s'attache.

Le rôle d'un Français, résident et trafiquant d'opium, a des liens privilégiés avec le sous-groupe des Français, le sous-groupe des résidents (quelle que soit leur nationalité) et le sous-groupe des trafiquants d'opium. En revanche, ces sous-groupes vont forcément avoir des intérêts divergents. Tout interlocuteur est à la fois un "ami" et un "ennemi"! Tout dépend du point de vue où l'on se place, du critère de référence : face à un Anglais, membre du club et trafiquant, notre Français-résident-trafiquant aura un point commun avec son interlocuteur, le trafic. De ce point de vue, ils pourront s'entendre. L'Anglais aidera-t-il le Français à devenir membre du club ? C'est déjà moins sûr. Enfin, s'il s'agit de défendre les natifs de leurs pays respectifs, ils ont toutes chances d'être adversaires.



Au terme de longues tractations, un accord est signé. La partie se poursuit sous le contrôle des nouveaux maîtres de Shangai.

Certains critères ne sont pas secrets, comme la nationalité ou le statut, mais il faudra les découvrir au hasard des contacts. D'autres, en revanche, sont secrets, comme l'objectif de chaque joueur : impossible de deviner que la femme de l'un des joueurs est prise en otage et qu'il doit payer une rançon avant 23 heures, ou qu'un autre joue le rôle d'un opiomane qui doit s'approvisionner une fois par heure sous peine d'élimination ! Rien n'empêche un joueur de révéler son objectif personnel, mais toute information peut être utilisée contre lui comme moyen de pression.

Pour corser la confrontation, le scénariste créera des antagonismes irréductibles : policier et trafiquant, opposants politiques. Cela évitera que les participants se confient trop facilement à leurs interlocuteurs. A l'inverse, dans la plus pure tradition théâtrale, il lui sera possible d'inclure des "renforts" : un personnage est en mesure d'en aider efficacement un autre sans contrepartie. Une fois encore, la référence à la structure des contes traditionnels est évidente : le "héros" poursuit un objectif ; un "opposant" fait obstacle à sa réalisation, mais il existe des alliés capables de lui venir en aide. Dans le type de jeu que nous abordons, chaque joueur est un héros et chaque interlocuteur est à la fois un opposant et un allié !

C'est la structure de jeu la plus fine à laquelle nous avons eu l'occasion de participer. Peut-être sommes-nous là face à une nouvelle façon de jouer, différente de tout ce qui a pu être pratiqué antérieurement. L'émergence d'un modèle de jeu est proche, même s'il doit beaucoup à ses aînés, les jeux de rôle, de table ou grandeur nature, les "Killer", "Murder Party" et *Diplomacy*.
Le moment est venu de vous lancer à l'aventure, en organisant notre scénario pour six joueurs, Putsch au Panador !

(voir page 50)

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Les Nuits de Ludos (association Loi 1901), pour "la recherche et la promotion ludique" a défini son programme pour le premier trimestre 1987 :

Janvier :
- "Le ton monte à la Concession" (voir article)
- "1917, craquements sur l'arrière". Confrontation explosive des survivants de l'enfer des tranchées et des "planqués" de l'arrière dans un état d'instabilité favorable aux magouilles politicardes et financières, à l'espionnage militaire, à l'agitation des militants révolutionnaires et à la confrontation des rescapés du front et des planqués de l'arrière !

Février :
- "Pavillon noir". Dans la chaleur sordide de la taverne de Portobello, les pirates évoquent leurs abordages, leurs rapines et...à mots couverts un trésor.

Mars :
- "Shéhérazade, princesse de Bagdad", 1re époque. Cocktail dans les années 40 à Hollywood pour la présentation du film du siècle.

A tout moment :
- "Truands et Malfrats". A Paris en 1931, la "Haute" et le "Mitan" se réunissent pour un soir à l'Arabesque noire...(jusqu'à 150 joueurs inexpérimentés).
- "Avant minuit", en deux épisodes, une énigme dans la lignée des romans populaires de Gaston Leroux et Maurice Leblanc (pour 7 joueurs expérimentés)

Pour tous renseignements, contacter "Les Nuits de Ludos", 11, rue Blomet 75015 Paris, tél. : (1) 47.34.38.39. Sur Minitel, 36 15 JESSIE, BL LUDOS (75).

2 MURDER PARTY AU SCHLOSSHOTEL

Ancêtre de tous les jeux grandeur-nature, la traditionnelle Murder Party connaît elle aussi un regain d'intérêt. Aujourd'hui, elle est organisée par des professionnels. Evidemment, nous sommes allés... enquêter.

Lou-Ann Graham est l'animatrice, depuis 1977, d'une troupe théâtrale d'un genre très particulier ! Les huit comédiens qui la composent n'ont d'autre scène que les hôtels ou châteaux les plus luxueux, et d'autres textes que ceux qui s'improvisent dans les *"murder parties"* à la Agatha Christie. Comme dans tous les jeux de ce type, les joueurs doivent découvrir un meurtrier, à l'image des héros de romans policiers. Dans la plus pure tradition anglo-saxonne des années 20, Blyth & Co s'est donné pour public les amateurs fortunés de Nice, Vienne, Florence, Genève, Paris. Bien rares sont en effet les joueurs qui peuvent débourser 4 000 F pour un week-end de jeu ! L'atmosphère à la « Dallas » qui semble prévaloir de prime abord pourrait faire croire qu'il ne s'agit que d'un prétexte à mondanités, autour d'un jeu quelconque. Or il n'en est rien. L'organisation et les scénarios sont au contraire remarquables.

1

Celui que nous vous évoquons ici se déroule dans le cadre somptueux du Schlosshotel de Kronberg (photo 1), un ancien château impérial, situé près de Francfort (RFA). L'énigme en elle-même, est beaucoup trop complexe pour être développée ici. En revanche, la structure du jeu mérite toute votre attention et peut servir de modèle à bien des soirées entre passionnés. Une trentaine de participants se retrouvent un vendredi en début de soirée. Parmi eux, incognito, huit comédiens font eux aussi semblant de découvrir le jeu présenté par les époux Graham (photo 2, au centre et à gauche). Le dîner est servi par tablée de quatre à six convives. Il y a, en fait, un comédien par table, qui a pour rôle de faire passer une certaine quantité d'informations. Au début, une certaine discrétion est de mise, sans quoi les joueurs flaireraient la mise en scène. Les informations ainsi recueillies alimentent les conversations qui suivent le dîner (photo 3). L'idée est très astucieuse : personne, parmi les joueurs, ne dispose de la totalité de l'information ; seule une multiplicité de contacts permet à chacun d'être vraiment informé (photo 4). Rapidement, des disparités se font jour entre les joueurs. Certains collectent beaucoup d'informations ; d'autres, moins. C'est ce principe qui prévaudra tout au long du week-end.



2



3



4

La fin de soirée se termine sur une séance de spiritisme, qui accroît, juste comme il faut, la tension des joueurs et permet de mettre en place les premiers éléments de l'intrigue. Samedi matin, à l'heure du petit déjeuner (photo 5), tout le monde peut remarquer qu'une voiture miniature à moitié carbonisée — mauvais présage — orne l'assiette de l'un des invités ! Celui-ci (un comédien) fait semblant de ne pas comprendre. Les heures passent. Le déjeuner est suivi d'une promenade (photo 6) au retour de laquelle intervient un événement marquant : la découverte d'un homme poignardé !

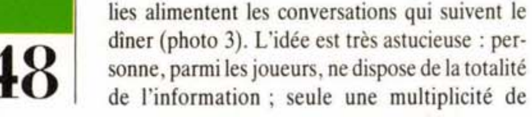


5



6

Photos J.-L. Cormier/Keystone







7

(photo 7). Celui qui semblait être un joueur comme les autres se révèle être un des comédiens !

Et chacun de tenter de se souvenir de ce qu'il avait dit...de son vivant. Immédiatement la police est prévenue. Suprême astuce pour mêler intimement le jeu et la réalité : c'est une véritable policière de la "Kripo", la police criminelle allemande, qui répond à l'appel et envoie un de ses fins limiers en la personne d'Ingrid. Une ambulance, tous gyrophares allumés, emporte la dépouille de la malheureuse victime. Après, bien sûr, que le cadavre aura été fouillé dans les règles! Les joueurs sont désormais en présence d'indices : lettre, carnet, arme du crime, etc. (photo 8).



8

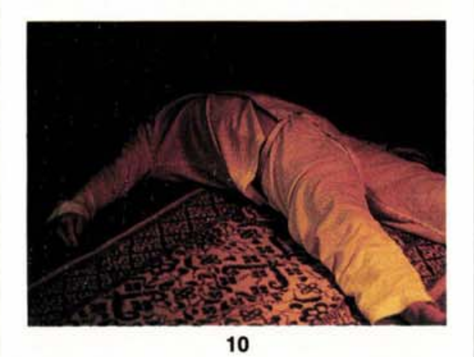
De retour à l'hôtel, joueurs et comédiens sont réunis, et Ingrid organise les débats. Ingrid ne connaît pas le scénario et fait son travail d'inspectrice comme elle en a l'habitude (photo 9). Les joueurs sont évidemment pris par le professionnalisme d'Ingrid. La force de la situation tient en ceci : les joueurs disposent des éléments d'information, Ingrid, non. Les joueurs ne sont



9

pas organisés pour débattre, Ingrid mène la discussion. Du dialogue, seul, peut jaillir la lumière!

Le dîner du samedi soir, toujours en tablées séparées, permet aux meneurs de jeu d' "injecter" de nouvelles informations. A 23 heures, au moment même où les joueurs commencent à entrevoir les dessous de cette affaire, nouvelle découverte macabre ! Un homme est découvert au premier étage de l'hôtel, empoisonné (photo 10). Les joueurs s'empressent d'analyser les



10

indices liés au nouveau meurtre et de les confronter à ceux du premier. Le dimanche, l'enquête se poursuit, toujours autour d'une bonne table



11

(photo 11) jusqu'à l'arrestation de l'assassin. Ou du moins du second assassin ! Car la seconde victime n'était autre que le meurtrier de la première. Un instant d'émotion réelle traverse le



12

groupe quand l'inspectrice de la Kripo passe les menottes à l'empoisonneuse (photo 12) qui fond en larmes ! (photo 13). Un beau travail d'acteur.



13



14

Un dernier cocktail met un point final à 48 heures, évidemment, inoubliables (photo 14).

Pour tous renseignements : Blyth & Company, 6, avenue de la mer, 06 230 Saint-Jean-Cap-Ferrat, tél.: 93.01.28.38. Télex 462650

3 PUTSCH AU PANADOR

Allez, il est temps de passer à l'action. Voici venue l'heure de votre premier GND. Nous sommes au Panador. Le putsch menace. Vous allez être le meneur d'un jeu... dangereux.



Pour bien comprendre comment fonctionne votre premier "grandeur nature diplomatique" (un GND, bien sûr !), vous devez distinguer quatre points : le scénario, l'organisation, la règle du jeu et les feuilles de rôle.

Précisons que notre jeu en encart porte le même nom et aborde d'une manière un peu différente le même thème (vous pouvez y jouer de 2 à 6).

1. Le scénario

L'action se déroule au Panador, un petit Etat d'Amérique centrale. Le pays est marqué par une forte agitation politique : les forces du FUN (Front uni nationaliste) ont récemment pris le pouvoir. Les opposants à ce régime militaire se sont regroupés et ont pris le maquis. Ce sont les forces du GAG (Groupe d'action gauchiste). Vous êtes au Panador, invité à une soirée amicale organisée par le directeur des mines de cuivre (le meneur de jeu).

Hormis le directeur des mines (qui n'a pas de rôle secret), les cinq autres participants se présentent sous des étiquettes banales, mais sont en fait des "taupes", des représentants des principales forces qui se disputent le Panador. Il y a un agent de la CIA, un du KGB (tous deux marchands d'armes), un trafiquant de drogue, un agent du FUN (au pouvoir au début de la partie), et un agent du GAG.



AGENT DE LA CIA DÉNICHANT L'ARGENT DU CAGIBI

2. organisation

- les joueurs : le meneur de jeu (MJ) s'assure de la participation de six à dix joueurs, en leur faisant réserver une soirée, deux semaines à l'avance.

- le "terrain" : au moins deux pièces pour six à dix joueurs.
Les joueurs et le MJ doivent pouvoir changer de pièce pour s'isoler.

- le matériel : papier, crayon, enveloppes, timbres, environ 400 000 escudos en billets (type *Monopoly*), 145 vieilles cartes à jouer (ou autant de demi-feuilles de papier), étiquettes auto-collantes, tampon d'authentification (facultatif). L'accès à une photocopieuse est un atout non négligeable, mais non indispensable.

- préparation du matériel : les cartes à jouer sont recouvertes d'une étiquette autocollante sur laquelle un dessin et un nombre représentent la nature et la valeur de la carte. Si vous n'avez pas de carte, vous confectionnerez le "matériel" sur de simples demi-feuilles de papier.

Les abréviations utilisées sont CF pour "caisses de fusils" et CM pour "caisses de munitions". Vous devez préparer les cartes suivantes :
- 25 cartes "25 CF", 20 cartes "50 CF", 5 cartes "100 CF"
- 30 cartes "25 CM", 10 cartes "50 CM", 10 cartes "100 CM"
- 30 cartes "action des mines de cuivre"
- 15 cartes "drogue".
En outre vous préparerez 50 actions "mines de cuivre".

Le tampon d'authentification est la griffe du MJ. Il permet de distinguer les vrais documents (ceux du MJ), des faux...parfois confectionnés par les joueurs !

- matériel des joueurs : ils disposeront d'une feuille scénario (le texte du scénario présenté précédemment), d'une feuille de rôle, des cartes matériel et des billets de banque mentionnés sur la feuille de rôle.

- préparation des feuilles de rôles : chaque joueur doit recevoir une feuille de rôle (voir en fin d'article), une semaine avant la partie. L'organisateur doit distribuer les rôles. C'est-à-dire affecter un rôle à chaque joueur. Il n'y a pas de règle ! C'est à vous de voir qui sera le plus à l'aise dans tel ou tel rôle. Si vous organisez un "Putsch au Panador" avec des participants ayant lu cet article, intervertissez les rôles secrets et les pseudonymes, avant de transmettre les feuilles de rôles.

- la soirée jeu : pensez qu'une dizaine de personnes vont vivre ensemble pendant cinq à sept heures. Il est indispensable de prévoir le ravitaillement (sandwiches, boissons).

- durée de la partie : le MJ indique l'heure à laquelle aura lieu la dernière élection (voir le paragraphe "élection"). Le jeu prendra fin immédiatement après.



• l'accueil des joueurs : au moment où les joueurs arrivent, le MJ les accueille, leur demande leur feuille de rôle et leur remet l'argent et les cartes correspondant à leurs rôles. Il les invite à poser une étiquette autocollante sur leur vêtement de manière à ce que chacun connaisse les pseudonymes et les prénoms.

• les autres rôles : si les joueurs sont plus nombreux que prévus, il faut créer de nouveaux rôles. Le plus simple est de créer une deuxième force d'opposition, ayant les mêmes caractéristiques que les forces du GAG, un second trafiquant de drogue, un agent de la DGSE, etc. Il est également possible de subdiviser vente d'armes et vente de munitions, etc.



L'ACCUEIL DES JOUEURS

suite de la première élection, puis d'heure en heure. Le MJ donne à chaque joueur 5 000 escudos représentant le montant d'une "aide internationale détournée", puis laisse les trois joueurs discuter (négocier) pendant cinq à dix minutes. A la suite de quoi, il fait lever la séance. Pendant le laps de temps qui leur est imparti, les trois joueurs discutent, s'achètent ou se vendent des cartes, organisent des arrangements comme bon leur semble. Le MJ ne participe pas à la réunion s'il ne fait pas partie du collège des conseillers, mais doit rester à la disposition des joueurs, notamment s'il y a un litige. Les décisions du MJ sont souveraines.

• distribution de cartes toutes les heures : toutes les heures, le MJ distribue à chaque joueur les cartes auxquelles il a droit :
- le joueur KGB reçoit 2 cartes 50 CF, 4 cartes 25 CF, 6 cartes 25 CM et 5 000 escudos;
- le joueur CIA reçoit 1 carte 100 CF, 2 cartes 50 CF, 5 cartes 25 CM et 5 000 escudos;
- le joueur trafiquant reçoit 3 sacs de drogue et 2 cartes 25 CM ;
- le joueur FUN reçoit 10 000 escudos s'il est au pouvoir, 15 000 s'il est dans l'opposition.
- le joueur GAG reçoit 10 000 escudos s'il est au pouvoir, 15 000 s'il est dans l'opposition.
- le directeur des Mines met en vente 6 actions par heure.

3. La règle du jeu

• but du jeu et score des joueurs : celui des joueurs qui, au terme de la partie, a le plus de points, est déclaré vainqueur. Le MJ fait le décompte pour chaque joueur de la manière suivante : 1 escudo égale 1 point (pour les billets) ; la valeur des actions des mines de cuivre est exprimée en points (au cours de 5 000 escudos, chaque action vaut 5 000 points). Les CF et les CM valent les points indiqués sur chaque carte, multipliés par 100. Le total des points d'un joueur est multiplié par deux s'il fait partie du collège des conseillers au terme de la partie, sauf les joueurs FUN et GAG. Le joueur FUN ou GAG au pouvoir multiplie le total de ses points par deux.

• le jeu : il se déroule sous forme de discussions libres entre les joueurs. Chacun tente de se trouver des alliés, de négocier des alliances, d'acheter ou de vendre du matériel ou des actions, selon son rôle. Il existe des actions de jeu organisées par le MJ de manière plus formelle. Il s'agit du putsch, de l'élection et de la distribution de matériel et de la vente des actions.

• le putsch : celui des joueurs qui est dans l'opposition prévient le MJ de sa tentative de putsch. Il lui est possible de faire un putsch à n'importe quel moment de la partie. Le putsch a priorité absolue. Le MJ lui demande les cartes armes et munitions qu'il désire engager dans cette action. Les armes ne valent que le nombre de munitions dont elles disposent...et vice versa.
Par exemple, si le joueur "opposant" donne 75 CF et 100 CM, le MJ comptera 75 points. Les points résiduels et les cartes engagées sont perdus. Le MJ garde les cartes. Le MJ va voir le joueur qui représente les forces au pouvoir et l'avertit de la tentative de putsch. Ce joueur peut démissionner ou au contraire combattre en engageant lui aussi des cartes CF et CM. Le MJ ne doit rien indiquer des forces engagées par le putschiste. Il compare les forces. Si le putschiste a réussi à engager plus de points que son adversaire, le coup d'Etat est réussi. Sinon le pouvoir reste en place. Le MJ rend publique la tentative de coup d'Etat et si elle a ou non réussie. Si c'est le cas, les actions chutent de moitié, quelle que soit la nature du nouveau régime. Si la tentative de putsch échoue, chaque action augmente de 1 000 escudos.

• L'élection : toutes les heures, le MJ fait procéder à un vote. Chaque joueur remplit un des bulletins de vote qu'il a reçus en inscrivant deux noms : celui qu'il désire élire au collège des conseillers et celui qu'il désire éliminer. Le MJ veille en collectant les bulletins à ce qu'aucun joueur n'ait voté pour lui-même. Puis il fait le total des votes d'élimination (le nom qui en a obtenu le plus est destitué du collège des conseillers), et le total des votes de promotion pour savoir qui est élu :
- s'il y a égalité de votes d'élimination (entre deux ou trois des membres du collège), le MJ élimine les ex-aequo. Il devra les remplacer par les joueurs ayant recueilli le plus de suffrages ;
- s'il y a égalité de votes de promotion entre deux ou plusieurs joueurs, le MJ tire au sort celui qui siègera au conseil.

• le collège des conseillers : le MJ réunit les membres du collège, à la



• la vente des actions : au début de la partie le MJ dispose de 50 actions mines de cuivre d'une valeur de 1 000 escudos. Les joueurs achètent les actions au MJ. Celui-ci peut refuser d'en vendre plus de cinq au même joueur par heure. Il peut également refuser d'en mettre en vente plus de 20 par heure. Le cours d'une action augmente de 1 000 escudos par heure.
Si le MJ est tenu de respecter le cours en vigueur, les autres participants peuvent se les vendre ou les échanger entre eux et ne sont pas tenus de respecter le cours. Elles peuvent servir de monnaie d'échange. Le MJ peut accepter ou refuser de racheter les actions qu'un joueur désire lui vendre. S'il accepte, il est tenu de les racheter au cours en vigueur.

La partie suivante est confidentielle ! Chaque joueur ne doit avoir en main que les informations relatives à sa feuille de rôle.(Evidemment, si les joueurs sont lecteurs de *J&S* ou s'ils ont déjà joué ce scénario, les rôles secrets seront intervertis.)

4. Les feuilles de rôle

- **Nom:** Stones. **Prénom:** James
- **nationalité:** Anglaise.



- **rôle officiel:** négociant en matières premières (cuivre, notamment).
- **rôle secret:** agent du KGB. Vous devez vendre des armes aux deux forces armées.
- **matériel au début de la partie:** deux cartes 50 caisses de fusils (noté CF par la suite), deux cartes 25 CF, une carte 100 caisses de munitions (noté CM), une carte 50 CM, une carte 25 CM, huit bulletins de vote, 20 000 escudos.

- **Nom:** Forlano. **Prénom:** Giani
- **nationalité:** Italienne



- **rôle officiel:** marchand de bananes
- **rôle secret:** agent de la CIA. Vous devez vendre des armes aux deux forces armées.
- **matériel au début de la partie:** deux cartes 100 CF, deux cartes 25 CF, une carte 100 CM, deux cartes 50 CM, huit bulletins de vote et 20 000 escudos.

- **Nom:** Doukorof. **Prénom:** Vladimir
- **nationalité:** Russe.



- **rôle officiel:** marchand de fusils de chasse
- **rôle secret:** trafiquant de drogue. Vous devez écouler le plus possible de sacs de drogue.
- **matériel en début de partie:** cinq sacs de drogue d'une valeur unitaire de 5 000 escudos, une carte 25 CM, huit bulletins de vote, 15 000 escudos.

- **Nom:** Agripnakis. **Prénom:** Miltos.
- **nationalité:** Grecque.



- **rôle officiel:** spécialiste des réserves de chasse.
- **rôle secret:** représentant des forces du FUN (au pouvoir en début de partie). Vous devez conserver le pouvoir et pour cela collecter le plus possible d'armes. Elles serviront à faire face aux tentatives de putsch. Si le pouvoir est perdu, le reprendre coûte que coûte.
- **matériel en début de partie:** une carte 50 CF, deux cartes 25 CF, une carte 50 CM, une carte 25 CM, une carte "sac de drogue", huit bulletins de vote, 15 000 escudos

---

- **Nom:** Belgrano (Capitaine). **Prénom:** Raûl.



- **nationalité:** Argentine
- **rôle officiel:** propriétaire terrien.
- **rôle secret:** agent des forces armées du GAG (Groupe d'action gauchiste)

Au début de la partie, vous êtes dans l'opposition. Vous devez prendre le pouvoir et tenter de le conserver, notamment en fin de partie. Pour cela, collecter le plus possible d'armes et de munitions.

Adressez-vous au MJ pour faire une tentative de putsch.

- **matériel en début de partie:** une carte 100 CF, une carte 25 CF, une carte 50 CM, deux cartes 25 CM, huit bulletins de vote et 15 000 escudos.

- **Nom:** Borrachon. **Prénom:** Paquito.



- **nationalité:** Mexicaine.
- **rôle officiel:** président des mines de cuivre d'Alcabal et meneur de jeu.
- **Pas de rôle secret.** Le MJ tente d'avoir le plus d'escudos possible et compte ses points comme les autres joueurs. Les actions qui lui restent en main à la fin de la partie valent en points la moitié de leur valeur en escudos. Le MJ peut se contenter de vendre ses actions, mais peut également participer à tout autre commerce.

Après une succession de négociations, les joueurs auront envie de se détendre. Votre soirée sera plus réussie si vous prévoyez quelques tables de jeux d'argent simples, comme la roulette, le black jack ou même une simple piste de 421. Ces jeux permettront aux joueurs qui ne se connaissent pas de prendre contact plus aisément et de faire circuler l'argent.

Dessins Pierre Bretagnolle

LE YIN ET LE YANG

Voici l'idéal géométrique chinois transformé en labyrinthe. Ce diagramme célèbre du *T'ai ki* (Faîte Suprème) prétend montrer l'union du *Yin* (sombre) et du *Yang* (clair).

Mais revenons au labyrinthe : deux entrées, deux buts, deux chemins... Si vous partez Yang, descendez rejoindre la cellule blanche par les chemins clairs. Si vous montez Yin, rejoignez le cercle noir par les chemins sombres. Et n'oubliez pas : un chemin blanc ne peut exister sans murs noirs et un chemin noir ne peut exister sans murs blanc.

Solution dans notre prochain numéro

A LA COUR DU ROI-SOLEIL


Photo Giraudon

« La partie de trictrac », école flamande, attribué à C. de Vos (il ne s'agit vraisemblablement pas d'une partie de tristrac !). (Musée d'Abbeville)

Mazarin, dit-on, jouait encore sur son lit de mort. L'anecdote est peut-être fausse — comme toutes les anecdotes ! —, mais elle est certainement représentative de la passion pour le jeu du prélat italien, comme de celle, d'ailleurs, de tous les grands de son temps.

L'APOGEE DU TRICTRAC

Y a-t-il meilleure illustration du « grand » siècle que le jeu « royal » du trictrac ? Depuis plus de cent ans, en effet, cette nouvelle forme d'un jeu vénérable connaît alors une mode sans précédent. On joue au trictrac partout : en France, bien sûr, mais aussi en Allemagne et aux Pays-Bas, où on l'écrit souvent *Ticke-Tacke*, en Italie (*triche-trache*) et même en Angleterre, où il concurrence le backgammon !

Jeu difficile qui, passé les heures de gloire, va sombrer, après la Révolution, victime de son parfum trop « Ancien Régime », laissant la place au jacquet qui ne lui ressemble que fort peu, si ce n'est par le matériel utilisé. Il est vrai que le trictrac était un jeu particulièrement ardu, riche d'un vocabulaire précis et hypersophistiqué : *ambesas, battre, bredouille, case, jan* et *contre-jan, quines, plein, école, débredouiller, pile de misère, ploquer,* autant de termes aujourd'hui disparus et déjà trop techniques.

Il ne faut pas s'étonner de voir le trictrac bénéficier très tôt de règles imprimées. Le premier à s'y essayer fut Euverte de Jollivet, sieur de Votilley, auteur de *L'Excellent Jeu du triquetrac, très-doux esbat ès nobles compagnies,* paru à Paris en 1634 et réédité en 1635, 1639 et au-delà. A la fin du siècle, un ouvrage anonyme, *Le Jeu de trictrac (...) enrichy de figures* (1698), renouvelle le sujet et propose, dans ses éditions successives de nombreuses variantes qui ont nom *revertier, toute-table* (le nom français du backgammon), *tourne-case, dames rabattues, plein toc,* etc.

Contrairement au backgammon, au trictrac, on commence avec toutes ses dames placées sur la première flèche. Le gagnant n'est pas celui dont les dames ont atteint ou occupé les premières une certaine position, mais celui qui a marqué le premier douze fois douze points, quelle que soit la position de ses dames sur le tablier. La stratégie consiste alors à marquer autant de points que pos-



"Les joueurs de trictrac". Généralement attribué à Mathieu Le Nain et daté vers 1648. Comme beaucoup de peintres français et hollandais du XVIIe s., les frères Le Nain ont peint de nombreuses scènes de joueurs (de dés, de cartes, etc.). (Musée du Louvre)

sible et à gêner l'adversaire en l'empêchant de placer ses dames aux endroits stratégiques. Ceux-ci sont nommés *jans* (un jan représente un quart du tablier) ; laissons le sieur de Votilley nous les présenter :

« *Des jans. En ce jeu du Tricque-Trac, il y a plusieurs Jans, qui sont : premier : Jan de rencontre ; deux : Jan de trois coups ; trois : Jan de deux tables ; quatre : petit Jan ou Jannet ou vetille ; cinq : grand Jan ; six : une infinité de Jan-qui-ne-peut, selon les occurrences et variétez du nombre de dez ; sept : le Jan de récompense (...). Or cette bande de Jans a besoin de lumière, pour n'aller pas confusément en besongne.* »

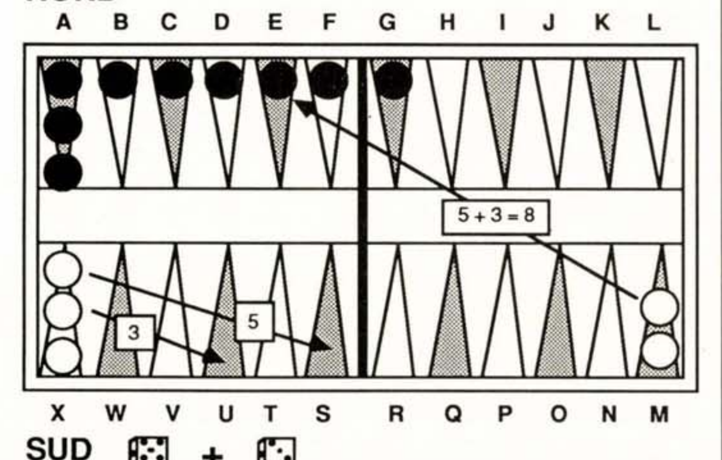
Oh, que oui ! Les points se gagnent en occupant telle ou telle portion du tablier ou en « battant » une dame adverse isolée. Mais, à la grande différence du backgammon, on ne se substitue pas physiquement à la dame adverse : si l'on n'est pas obligé de se poser sur cette flèche, on se contente de marquer les quatre points que vaut le coup virtuel et de matérialiser ce gain par un jeton de bredouille posé dans le tablier. « Gagner de bredouille », nous apprend-on, c'est marquer douze points d'affilée sans être interrompu par son adversaire. On le voit, le trictrac est un jeu bien alambiqué !

LES NOUVEAUX JEUX : JEU DE L'OIE, CHOUETTE, HOCA

Le jeu de l'oie a probablement été inventé en Italie — mais les Allemands en réclament la paternité — vers la fin du XVIe siècle. Le jeu se répand dans l'Europe entière, et surtout en Italie et en France, dès le début du XVIIe. On en trouve les premières mentions en 1612 (dans le *Journal* d'Héroard, précepteur de Louis XIII) et en 1614 (dans le catalogue des estampes vendues par Andrea et Michel'Angelo Vaccari, à Rome). Les vertus allégoriques du jeu de l'oie vont très tôt en faire un support d'imagerie (politique, géographique, héraldique, historique et même religieuse !), rôle qu'il conservera jusqu'à nos jours (avec la publicité). Ainsi le plus ancien jeu daté est français et date de 1638 : il s'agit du *Jeu chronologique*, édité par Mariette.

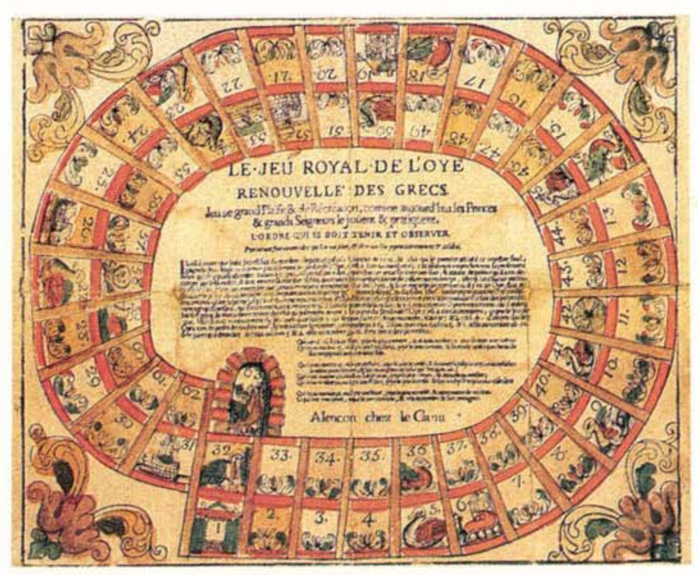
Mais le jeu de l'oie n'est encore qu'un délassement bien intellectuel — il ne se popularisera vraiment qu'au siècle suivant. Ce sont surtout les « loteries » qui plaisent : comme nombre de jeux à trois dés, le jeu de la chouette (en italien : *pela il chiù*, « tonds la chouette ») vient d'Italie. On y trouve six cercles concentriques, ornés de faces de dés et de cases marquées « *prends* », « *tire* », etc. Une chouette est généralement représentée au centre. Sa règle est très simple : on en trouve les détails dans *La Maison académique des jeux*, en 1659 (voir *J&S*, n° 10, p. 13 et n° 13 p. 29, où un certain Thierry Depaulis faisait déjà parler de lui...). Les plus anciens exemplaires recensés datent du début du XVIIe siècle. En 1614, le jeu de *pela il chiù* est cité dans le catalogue d'Andrea et Michel'Angelo Vaccari, à Rome. Ce jeu eut curieusement la même diffusion que le jeu de l'oie, avec lequel il est sou-

Au coup précédent, Nord (noirs) a fait un « jan de trois coups » en occupant les 6 flèches de son jan intérieur. Il marque 4 points. Sud (blancs) tire 5 + 3, ce qui permet à une de ses dames en M de battre la dame adverse en E (« dame découverte » ou « demi-case ») et lui vaut 4 points. Il se garde bien d'aller là-bas et abat deux de ses dames du talon (flèche X) sur, respectivement, U (3 cases) et S (5 cases).



QUAND MME DE SÉVIGNÉ REGARDAIT JOUER LES AUTRES

« A Paris, mercredi 29 juillet [1676]
(...)
« Je fus samedi à Versailles... [elle décrit les toilettes des dames, puis la munificence des lieux] Tout est meublé divinement ; tout est magnifique, [et enchaîne :]
« Un jeu de reversis donne la forme et fixe tout.. C'est le Roi (et Mme de Montespan tient la carte), Monsieur, la Reine et Mme de Soubise ; M. de Dangeau et compagnie, Langlée et compagnie. Mille louis [plus d'un million de francs 86 !] sont répandus sur le tapis ; il n'y a point d'autres jetons. Je voyais jouer Dangeau, et j'admirais combien nous sommes sots auprès de lui. Il ne songe qu'à son affaire et gagne où les autres perdent. Il ne néglige rien, il profite de tout, il n'est point distrait ; en un mot, sa bonne conduite défie la fortune. Aussi les deux cent mille francs [≃ 20 millions FF 86] en dix jours, les cent mille écus [≃] 30 millions FF 86] en un mois, tout cela se met sur le livre de sa recette. Il dit que je prenais part à son jeu de sorte que je fus assise très agréablement et très commodément.
(...)
« Enfin on quitte le jeu à l'heure que je vous ai dite [six heures du soir ; le jeu dure depuis trois heures] ; on n'a point du tout de peine à faire les comptes ; il n'y a point de jetons ni de marques. Les poules sont au moins de cinq, six ou sept cents louis ; les grosses de mille, de douze cents [1 louis = 1100 FF 86 ; faites le calcul vous-mêmes...]. On en met d'abord vingt chacun, c'est cent, et puis celui qui fait en met dix. On donne chacun quatre louis à celui qui a le quinola [valet de cœur] ; on passe. Et quand on fait jouer et qu'on ne prend pas la poule, on en met seize à la poule pour apprendre à jouer mal à propos. On parle sans cesse et rien ne demeure sur le cœur.
— Combien avez-vous de cœurs ?
— J'en ai deux, j'en ai trois, j'en ai un, j'en ai quatre.
Il n'en a donc que trois, que quatre, et de tout ce caquet Dangeau est ravi ; il découvre le jeu, il tire les conséquences, il voit ce qu'il a à faire. Enfin, j'étais ravie de voir cet excès d'habileté ; vraiment c'est bien lui qui sait le dessous des cartes car il sait toutes les autres couleurs. »
(Madame de Sévigné, *Correspondance*, éd. R. Duchêne, Paris : Bibl. de la Pléiade, vol. II, 1974, lettre du 29 juillet 1976, p. 351-352).
Monsieur est le célèbre frère de Louis XIV ; Dangeau et Langlée sont deux célèbres joueurs. A propos de cette extraordinaire lettre, Roger Duchêne parle de « technique cinématographique ».



"Le jeu royal de l'oye renouvellé des Grecs". Gravure sur bois, coloriée au pochoir, par Le Carnu à Alençon, fin XVII[e] s. (Collection P. Dietsch, Paris)

vent confondu — et auquel il ressemble un peu, vu de loin. Un jeu moins connu, qui semble avoir eu quelque succès aussi en Italie au XVII[e] siècle, est le jeu de *carica l'asino* (« charge l'âne »), tableau à cinquante-six cases avec des représentations de dés et les mentions *nulla, carica* (« charge »), *scarica* (« décharge »).

Le hoca — qu'il faut se garder de confondre avec le *hoc,* qui est un jeu de cartes ! — paraît très apprécié dans la seconde moitié du XVII[e] siècle. Une description précise du « Vray et fidelle jeu du hoca de Catalogne », dans *La Maison académique des jeux* de 1659, nous apprend que cet ancêtre de la roulette comprend un tableau de trente cases et trente olives de bois percées qui reçoivent un petit billet roulé identique à l'une des cases du tableau. On peut jouer *en plein, en deux, en tiers, en quart,* etc.

Le jeu est l'objet d'une des plus longues séries d'interdictions que l'on ait recensées : deux arrêts « contre le jeu du Hocca » pour la seule année 1661, une sentence de police en 1664, une ordonnance de police en 1671, une autre en 1676. D'autres arrêts et ordonnances encore en 1681, 1687, 1690, 1691 et 1694 interdisent expressément — et en vain, bien sûr — ce terrible jeu. Pour Pierre Richelet *(Dictionnaire françois,* 1680) la chose est catalane : « *Hoca, s.m. Jeu qui vient de Catalogne. Il est composé de trente points marquez sur une table, et il se joüe avec trente petites boules dans chacune desquelles on enferme un billet de parchemin où il y a un chiffre. Quand on joüe, on remüe ces boules dans un sac, on en tire une dont on fait sortir le billet qu'on déploie aux yeux de tout le monde pour voir ce qu'on perd, ou ce qu'on gagne.* »

Nos enquêteurs, intrigués par ce jeu méconnu, ne croyaient guère en cette origine catalane. Pourtant, le catalan moderne connaît un terme *auca* pour désigner un type particulier d'estampe populaire, composée généralement de quarante-huit vignettes. Or, ce que nos espions ont découvert, c'est qu'aux XVII[e] et XVIII[e] siècles, le terme désigne un genre encore plus précis d'estampe populaire, où les quarante-huit vignettes sont autant de cases d'une loterie sur papier : c'est là notre « hoca ». Dès le début du XVII[e] siècle, des textes catalans en confirment l'existence : en 1604, puis en 1608, la commune de Gérone interdit « *la taula y la auca en que juguen y la bossa o sac deont traven los rodolins (...)* » (« la table et le "hoca" où l'on joue et la bourse ou sac dont on tire les billets »). A Barcelone, le « *joc de l'auca* » est qualifié, en 1633, de « *malvat i traydor* » (« mauvais et traître »). En 1655, on en fait un autodaté à Gérone encore. De bois, de tissu, de parchemin ou de papier, le jeu de *l'auca* est bien une loterie, comportant quarante-huit cases et des petits billets (les *rodolins)* enfermés dans un sac.

Parfois aussi, semble-t-il, l'instrument de tirage peut-être une sorte de « dé », comme celui qui est illustré ici (ci-dessus à droite), avec vingt-deux facettes reproduisant les symboles qui ornent les cases du jeu. On a même conservé trois fragments de deux jeux sur parchemin, datés entre 1600 et 1640 d'après la reliure du livre dans lequel ils ont été trouvés.



Photos Galerie 27

« Jeu royal », estampe en couleur collée sur tissu (France, fin XVII[e] s.) (collection Jean Vérame, Paris).

LA FOLIE DES CARTES

A partir de 1600, de nouveaux jeux de cartes apparaissent sur lesquels nous sommes bien renseignés, car c'est aussi le siècle où sont publiées les premières règles imprimées *(Le Jev dv picquet,* 1631 ; *Le Plaisant iev dv reversis... des dames,* 1634 ; *Le Jev dv hoc,* 1644) et les premiers recueils *(La Maison académique contenant les ievx,* Paris, 1654 ; *The compleat Gamester,* Londres, 1674). Le reversis est un jeu de levées « à l'envers » (d'où son nom), peut-être venu d'Italie dès 1600, mais curieusement « hispanisé » par l'adoption vers 1630 de nouvelles règles. Grâce à de nombreux traités, on suit assez bien l'évolution de ce jeu, très apprécié à la cour de Louis XIV et jusqu'à la Révolution. Ce jeu disparaît vers 1850. En 1888 apparaîtra un nouveau reversi, ancêtre de l'Othello, un jeu de pions réversibles qui n'a que le nom de commun avec le jeu de cartes dont il est ici question.





Dé à 22 faces (!) pour le jeu du « hoca », Catalogne (?), XVII[e] s. (?) (collection Jean Vérame, Paris).

Le piquet semble bien être une invention française. Jeu de levées sans atout pour deux joueurs, son origine doit se perdre dans la fin du XVI[e] siècle. Son nom provient sûrement de l'expression « *pic et repic* » qui indique un avantage. Premier jeu à bénéficier d'une règle imprimée, il fut joué tout au long du XVII[e] siècle avec trente-six cartes. Ce n'est qu'après 1690 que le « petit piquet » à trente-deux cartes triomphe et devient le grand jeu classique et universel que l'on sait. Sa pratique dut cesser en France avec la Seconde Guerre mondiale.

L'hombre (« homme », en espagnol) est un jeu fort savant venu d'au-delà des Pyrénées, qui connut en France, sous Louis XIV, et en Angleterre, sous Charles II, une vogue extraordinaire. C'est un jeu de levées pour les levées, aux règles complexes et

doté d'un vocabulaire technique d'une grande précision. Au début destiné à quatre joueurs, sa forme classique se joue à trois. Les enchères qui le caractérisent en font le premier jeu de cette sorte et nombre d'autres jeux les lui ont empruntées : tarot, skat, tressette, etc. Le bridge en est donc le lointain héritier (voir J&S nº 29).

LE TAROT ET SA REGLE

La Maison académique contenant les jeux fournit, dans son édition de 1659, une description du « plaisant jeu de cartes des taros ». Une description, ou plutôt cinq.. qui ne nous apprennent pas grand-chose, sinon qu'il s'agit d'un jeu à soixante dix-huit cartes qui se joue par levées, où certaines cartes valent des points et où « le fou sert d'excuse ». On comprend qu'il y a trois joueurs et un écart.

Heureusement, nos fins limiers ont mis la main, il y a trois ans, sur une étonnante *Règle du jeu des tarots,* assez sûrement datée de 1654-1655. Ce document, qui constitue ainsi la plus ancienne règle imprimée de ce jeu, nous apporte des éléments extraordinairement clairs et précis, comme on n'ose en espérer à une époque où les descriptions de jeux ne sont pas des modèles d'exposé méthodique. On y trouve confirmation de certaines caractéristiques : donne trois à trois, mêmes valeurs des cartes qu'aujourd'hui (cinq points pour chacun des trois bouts, autant pour les rois, quatre pour les dames, etc.). A cela, s'ajoutent des particularités : il est recommandé d'ôter douze petites cartes (faisant ainsi un jeu à soixante-six cartes) et il existe un grand nombre d'annonces, telles que brelans et carrés de têtes, séquences d'honneurs ou d'atouts, combinaisons des trois bouts, seuls ou avec les quatre rois (« les sept tarots ») et, surtout, inversion des points dans les couleurs coupes et deniers (le 10 y est la plus basse et l'as la plus forte).

« *La beauté de ce jeu est d'avoir force triomphes* [= atouts] *et principallement les hautes avec le Monde* [nº 21], *le Math* [= le Fou] *et le Bagat* [1 d'atout], *et quelques Roys,* écrit l'auteur anonyme de ce texte, qui n'hésite pas à railler les cartes de points, *n'ayant pas peu de rapport à ces petites gens de la lie du peuple, qui sont beaucoup plus à charge qu'à plaisir, principallement quand il s'en rencontre de toutes les livrées avec peu de triomphes.* » Les joueurs modernes ne contrediront pas ces propos !



Cartes à jouer de type espagnol faites à Bordeaux (« fechas en Bordavx ») signées G.G. et datées 1691. (collection Jean Vérame, Paris).

Certains indices permettent de penser qu'une règle semblable était déjà en usage à la fin du XVIᵉ siècle. En tout cas, on en trouve trace encore en 1781 dans un ouvrage consacré au tarot... divinatoire !

LES JEUX DU « SORT » : BRELAN, LANSQUENET, BASSETTE

Si nous nous sommes étendus sur ces jeux « savants », c'est qu'ils marquent une évolution dans les règles. Mais les jeux de cartes les plus courus restent ceux qui donnent de gros frissons, ceux auxquels on peut hasarder des sommes parfois colossales sur la sortie d'une seule carte. Eh oui, le brelan et le lansquenet sont tous deux des jeux de pur pari : le premier nécessite trois cartes semblables pour gagner (un *brelan,* terme qui tire son nom de ce jeu) ; le lansquenet, lui, repose sur la sortie d'une seule carte. L'un et l'autre, extrêmement répandus, sont l'objet d'un mépris affiché et ne sont décrits dans aucun recueil ! Cette occultation n'a d'égale que la popularité dont ils jouissent.

Un nouveau jeu vient les concurrencer à partir de 1674 : c'est la bassette. Bien connue en Italie depuis le XVᵉ siècle (Laurent de Médicis, mort en 1492, la qualifiait de « bestiale »), la *bassetta* n'arrive en France que sur le tard. Mais quel succès ! Aussi simple que le lansquenet, le « sort » y dépend d'une carte qu'un banquier tire. Louis XIV dut l'interdire à de nombreuses reprises, mais le jeu, rebaptisé *pharaon* en 1688, durera jusqu'à la Révolution et fait encore, sous la graphie *faro (pharaoh),* les beaux jours des flambeurs américains.

UNE NOUVELLE RACE DE JOUEURS

« Faites ce que je dis, ne faites pas ce que je fais ». Telle aurait pu être la devise au jeu de Louis XIV. Fort joueur, le Roi Soleil transforme Versailles en un gigantesque tripot où les courtisans viennent se ruiner ou, parfois, s'enrichir, tel le redoutable Dangeau. Il est vrai qu'en ces temps du « paraître », flamber est un véritable devoir social, signe de générosité et de noblesse. Si les jeux de hasard sont impitoyablement pourchassés à coups d'édits et d'ordonnances aussi vains qu'inutiles, le roi lui-même joue et s'adonne aux jeux les plus dangereux : au reversis et surtout à l'hombre, qu'il laisse à son espagnole d'épouse, il préfère le brelan et le hoca.

Mais les temps changent... Déjà, des écrivains disent qu'ils se plaisent plus à l'« art » qu'au « sort » et privilégient le piquet, le reversis ou les échecs. C'est la réflexion qui semble l'emporter chez eux, plutôt que l'appât du gain. Si l'hombre frappe tant les contemporains par son côté grave et sérieux, c'est que le jeu nécessite en effet une grande concentration, à l'instar du bridge moderne. Seuls les joueurs calculateurs et prudents, tel le fameux Dangeau, sont assurés de gagner. Les autres, qui montrent leur jeu à tous, commentent les coups joués et ne cherchent pas à réfléchir, sont désarçonnés par ces méthodes et perdent méthodiquement. Dangeau, justement, construira une fortune et gagnera l'estime du roi par son intelligence du jeu. Il est certainement — et Mme de Sévigné, qu'il intriguait, l'a peut-être bien senti — le premier joueur « moderne ».

Rassurez-vous, le hoca devenu « biribi », le cavagnole et les premiers pas de la roulette, le pharaon et le loto ont l'avenir devant eux. Mais les nuages d'une révolution menacent. L'Ancien Régime disparaîtra avec ses jeux. La suite de notre passionnant feuilleton dans nos prochains numéros.

POUR CEUX QUI VEULENT TOUT SAVOIR

On trouvera bien des détails sur les joueurs du grand siècle dans le livre, récemment paru, d'Olivier Grussi, *La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime et à la cour.* Paris : Hachette, 1985 ; 257 p. (malgré quelques erreurs).

Le jeu de l'oie a donné naissance à deux beaux livres : Alain R. Girard et Claude Quetel, *L'Histoire de France racontée par le jeu de l'oie.* Paris : Balland/Massin, 1982 ; 192 p., 100 ill. (en solde à peu près partout), et Henri-René d'Allemagne, *Le Noble Jeu de l'oie en France, de 1640 à 1950.* Paris : Gründ, 1950 ; 239 p., 48 pl. (principalement dû à René Poirier ; aujourd'hui un livre rare et précieux). L'énigme du hoca/auca est dévoilée dans J. Amades, J. Colominas et P. Vila, *Imatgeria popular catalana. Les auques.* Barcelone, 1931 (2 vol. ; en catalan).

Le premier historien du jeu : Thomas Hyde, *De ludis orientalibus libri duo (I. Historia shahiludii ; II. Historia nerdiludii),* Oxford, 1694, n'est pas qu'une curiosité de bibliophile, c'est aussi le premier ouvrage savant consacré à retracer le cheminement des échecs *(shahiludii)* et du trictrac *(nerdiludii).* Latinistes, à vos Gaffiot !

RECREATION

1

Quelle est la date de naissance d'Archibald?

1. Le numéro du mois n'est pas le double de celui du jour.

2. S'il est né en hiver ou au printemps, il n'est pas né entre le 10 et le 16 inclus. S'il est né en été ou en automne, il n'est pas né entre le 1er et le 7 inclus.

3. Le numéro du jour plus celui du mois n'est pas supérieur à 20.

4. L'année de sa naissance n'est pas divisible par le nombre de lettres du mois.

5. Ni la somme des deux premiers ni celle des deux derniers chiffres de l'année ne sont inférieures à 10.

6. L'année est divisible par la somme du jour et du nombre de lettres du mois de sa naissance.

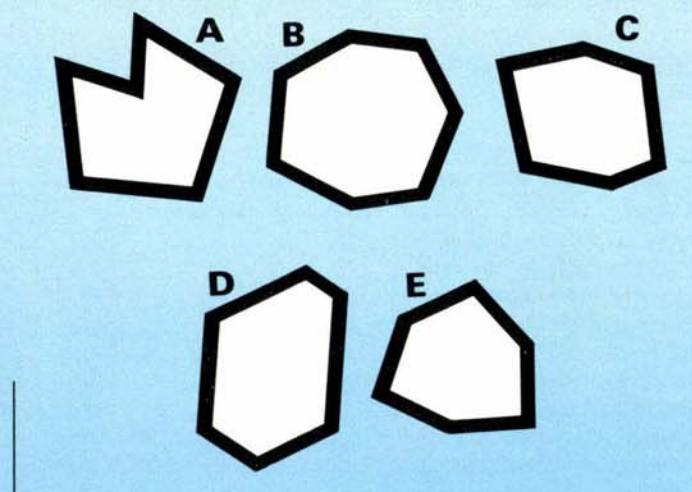
7. Il est né une année bissextile.

8. Le dernier chiffre de l'année est identique au dernier chiffre du numéro du mois.

Trouvez donc cette date!

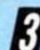
2

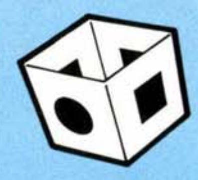
Trouvez... les intrus!
Souvent, dans les casse-tête de ce type, on peut trouver une solution autre que celle prévue. Pour cette question, nous vous demandons donc de trouver les raisons pour lesquelles chacune des formes ci-contre peut être considérée comme l'unique intruse!



3

Voici trois vues d'un même objet, vu sous des angles différents. Que représente la face externe indiquée par la flèche?









4

Huit joueurs se retrouvent en quart de finale d'un tournoi de tennis à élimination directe. Pourrez-vous dire quel aura été le résultat final, à l'aide des informations suivantes?

1. Claude a été battu par le vainqueur final.

2. Boris et Didier ont été battus par Henri.

3. Arthur a joué contre Gilles en demi-finale.

4. Etienne a joué contre Boris.

5. Florent n'a pas joué contre Gilles.

5

Trouvez le numéro gagnant de la loterie grâce aux informations suivantes:

La somme de ses quatre chiffres est égale à 20.

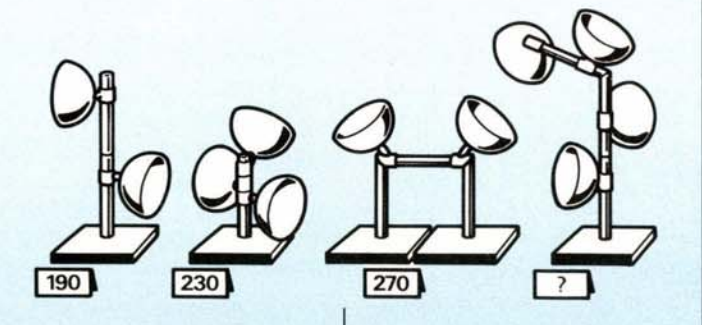
Le premier chiffre est égal au deuxième chiffre auquel on ajoute deux fois le troisième.

Le second chiffre est égal à la somme du troisième et du quatrième.

La somme des trois premiers chiffres est égale à trois fois le dernier chiffre.

6

Quel est le prix du dernier luminaire?



11

Dans chacun des trois cadres, placez les six lettres du bas dans les cases du haut de manière à pouvoir lire horizontalement les deux spécialités du chef.



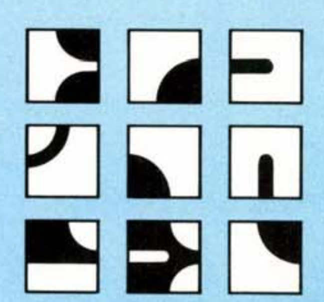
12

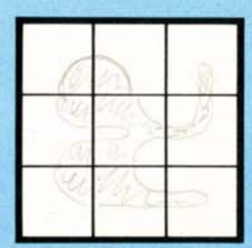
Chacun de ces cinq groupes de lettres permet de former un mot. Quatre des cinq mots ainsi obtenus ont un point commun. Quel est l'intrus?

RAVINJE
RIVEFER
LUTIJEL
MONTEAU
LARVI

7

Comment, sans les faire pivoter, faut-il placer les carrés sur la grille pour que tous les éléments coïncident?





8

Placez entre chaque chiffre l'un des signes +, −, ×, ou : et autant de parenthèses que vous voulez, pour que l'égalité soit juste.

1 2 3 4 5 6 7 = 28

Trouvez au moins 10 solutions!

9

Ces vingt lettres forment cinq mots. Remplacez quatre des lettres par O, T, S et P pour former cinq nouveaux mots.



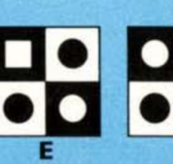
10

Le négatif de l'image A vu à l'envers dans un miroir est-il B, C, D, E ou F?



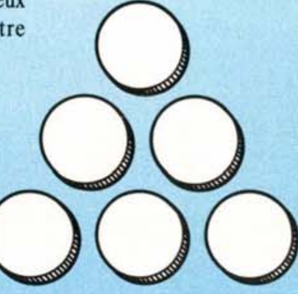






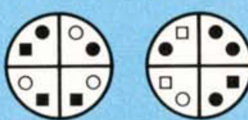
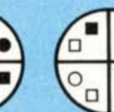
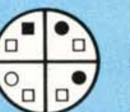
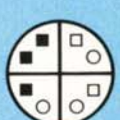
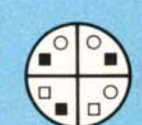
13

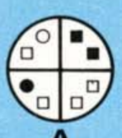
Déplacez une pièce pour créer deux lignes droites contenant quatre pièces chacune.

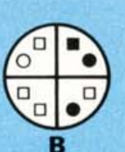


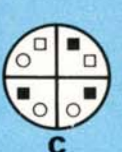
14

Quelle forme continue logiquement la série?





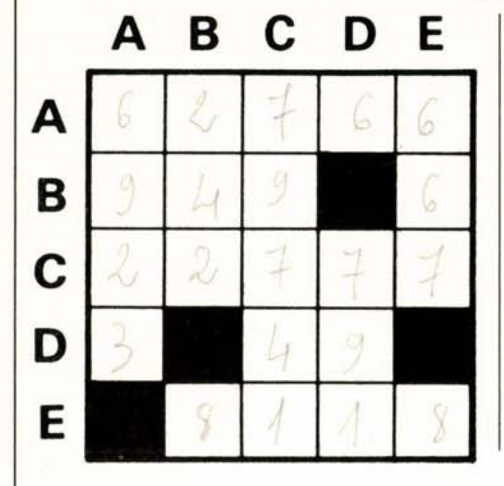




Solutions page 116

NOMBRES CROISÉS

1



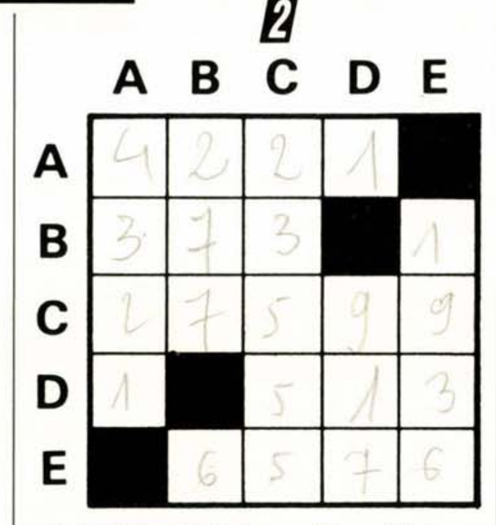
Horizontalement : A. Si on ajoute 235 à ce nombre, le résultat est un carré parfait. **B.** Le produit de ses chiffres est 324. **C.** Le produit de ses chiffres est 1 372. **D.** Un carré parfait. **E.** Ce nombre est symétrique, la somme de ses chiffres est 18.

Verticalement : A. La première moitié de ce nombre est triple de la seconde moitié, la somme de ses chiffres est 20. **B.** Le chiffre des dizaines est double de celui des unités, le produit de ses chiffres est 16. **C.** Si on retranche 234 au nombre, le résultat est un cube parfait. **D.** Un multiple de 113. **E.** Une permutation de 766.

• Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.

Solutions page 117

2



Horizontalement : A. La première moitié de ce nombre est double de la seconde moitié. **B.** Une permutation de 337. **C.** La somme de ses chiffres est 32. **D.** Un multiple de 19. **E.** Une permutation de 5 667.

Verticalement : A. Les chiffres de ce nombre du bas vers le haut sont consécutifs. **B.** Le produit de ses chiffres est 98. **C.** Le produit des chiffres est 750. **D.** Le produit de ses chiffres est 63. **E.** Un carré parfait.

• Seul le premier chiffre des nombres de la grille ne peut être zéro.

JEUX & STRATEGIE

AU DOIGT ET A L'ŒIL !

ENTREZ DANS LE JEU DE JESSIE,
ADOPTEZ LA BONNE STRATÉGIE,
MATEZ LE ROI
SANS QU'IL FASSE UN PLI.

36 15
TAPEZ JESSIE

JESSIE, LE JOURNAL TELEMATIQUE DE JEUX & STRATEGIE

MICRO-CLIMATS

• La fin 86 et le début de cette année 87 sont marquées par l'explosion des clones *IBM PC*. Le vrai coup d'envoi a été donné par l'*Amstrad PC 1512*. Depuis, les éditeurs se sont lancés à corps perdu pour fournir en programmes ce marché ludique tout neuf. Des jeux comme *Tera* (Loriciels) augurent bien des mois qui suivent. Les magasins micro rassemblent les jeux made in USA pour satisfaire les joueurs, en attendant que les éditeurs français soient en mesure de prendre la relève.

• La chute des prix continue !

La guerre des marques de micro se poursuit à la plus grande joie des utilisateurs. On trouve l'*Amstrad CPC 464* avec écran monochrome à 2 390 F (ou 290 F au comptant et 12 mensualités de 199 F !), notamment chez Général (10, boulevard de Strasbourg, 75010 Paris). Vraiment pas cher ! L'*Atari 520 ST* est tombé à un peu moins de 4 000 F. Des rumeurs circulent concernant une nouvelle chute de prix courant janvier. Le *520 ST* passerait à 1 990 F ! Ce qui n'est finalement qu'un bruit relatif à la récente baisse de prix aux Etats-Unis. Et rien ne dit qu'elle soit répercutée de ce côté-ci de l'Atlantique. L'*Atari 1040*, il n'y a pas si longtemps proche des 10 000 F, est désormais à 4 990 F. La baisse la plus récente et la plus brutale appartient à l'*Amiga*, avec - 30 % ! Il reste cependant très cher, à 12 590 F. Les clones *IBM PC* continuent d'inonder le marché. L'un des moins cher, le *Jasmin turbo HQ* est à 3 950 F hors taxe, pour 256 Ko, extensible à 640 Ko et un lecteur 5 1/4 de pouce. Une performance. Bref, au marché de la micro, le prix du Kilo-octet de mémoire vive poursuit son interminable chute.

• Les *Apple* d'occasion, le rêve !

En conséquence de la chute des prix, le marché de l'occasion se porte bien. L'offre est importante : changement de machine pour un modèle plus puissant (*Macintosh*), vente de *C 64*, *Spectrum* et autres pour acquisition d'autres marques (*Amstrad*, clone *IBM*, etc). Ceux qui n'avaient pas encore pu accéder à la micro-informatique peuvent se frotter les mains. D'autant que les machines sont souvent bradées avec d'énormes collections de disquettes ou cassettes. C'est notamment le cas avec les *Apple II+* et *IIe*.
Comme les habitués de notre rubrique Help Aventure (HA sur Jessie) et PA "vente de matériel" ont pu s'en rendre compte, un certain nombre de joueurs se séparent de leur vieil *Apple* et le vendent avec plusieurs centaines de disquettes ! Ce sont des offres particulièrement alléchantes qui ne sont pas isolées et qui témoignent du passage vers des machines au graphisme meilleur et notamment l'*Atari 520*. Que rêver de mieux pour un amateur que de reprendre un tel micro avec toute une collection de jeux ?

• *Commodore*, la surprise !

C'est, en effet, avec surprise que l'on découvre que les programmeurs continuent de faire des progrès sur des machines déjà très anciennes. C'est le cas du *Commodore* avec des jeux comme *Antiriad* ou *Infiltrator*. Cela donne à penser que tout n'a pas été encore fait sur des micros beaucoup plus récents comme *Amstrad* ou *Thomson TO 9* qui, dans bien des cas, sont programmés en dessous de leurs capacités réelles (par manque de temps, le plus souvent).



• *PC 1512 Amstrad*

Les éditeurs suivent la demande pour le clone *Amstrad* et notamment chez Cédic/Nathan, avec *Foncez avec l'Amstrad PC 1512*, par Brian Thomas. Ouvrage pouvant servir de manuel de référence.
Chez Sybex, le *Guide de l'utilisateur*, par Nellie Saumont, 128 F, le *Guide du Basic*, par Michel Laurent et Jean-Louis Gréco, 128 F, le *Guide du DOS PLUS*, par Pierre-Marc Beaufils, 128 F également.

• Exelvision lance *Exeltel*

Pour 3 590 F, Exelvision propose un micro, son clavier détachable, un moniteur monochrome, une cartouche Exelmémoire (mémoire vive de 16 Ko, non volatile grâce à une alimentation par pile), et tous les câbles nécessaires aux raccordements entre les différents éléments. Sans oublier le numéro de téléphone de l'Exelclub, (1) 42.29.80.01, et un volumineux ouvrage couvrant aussi bien les fonctions de l'*Exeltel* que l'histoire de l'informatique. L'*Exeltel* est un pari sur la communication. Il permet à l'utilisateur les actions suivantes : consulter des services



Télétel (11, 36 13, 36 14 et 36 15), appeler un correspondant, stocker (visualiser, sauvegarder) des pages vidéotex (grâce à Exelmémoire), faire communiquer entre deux ordinateurs (émission-réception), créer

sans le traditionnel accent anglais des logiciels de synthèse vocale provenant des pays anglo-saxons. En résumé, un très beau micro dédié à la télématique, mais encore peu ludique.

• Les Tilt d'Or, décernés chaque année par notre confrère, ont récompensé de nombreux jeux que les lecteurs de *J&S* connaissent bien. On relève notamment les jeux suivants : *The Pawn* (voir Ludotique *J&S* n°42) pour le prix du meilleur graphisme ; *Meurtre sur l'Atlantique* (voir *J&S* n°38), ex-aequo avec l'*Af-*

commercialisation tant sur le marché français qu'international. Il est possible de jouer seul contre le programme ou à quatre joueurs (programme arbitre). D'ores et déjà disponible sur *Thomson MO 5, MO 6, TO 7/70, TO 8, TO 9+*, il est prévu pour *Apple*, *Amstrad* et *IBM* dans de brefs délais. 224 F. Edité chez MPS, 23, boulevard de l'Orangerie, 67 000 Strasbourg, tél.: 88 25 10 83

• *Hacker II* (voir *J&S* n°42) est disponible sur *Atari 520 ST*, ainsi que *King Quest*. Nous ne résistons pas !





un répondeur/enregistreur téléphonique à synthèse vocale, créer un micro-serveur monovoie et télécharger des jeux.
Le contact avec la machine est bon. Les fonctions annoncées sont effectivement opérationnelles, comme les photos présentées en témoignent. Le téléchargement de jeux fonctionne bien, mais les jeux proposés ont bien





une dizaine d'années (style *Pac-Man*, *Casse-briques* et autre *Space Invaders* !). Sans doute n'est-ce qu'un début, et il serait dommage de porter un jugement hâtif. L'*Exeltel* nous a agréablement surpris, notamment la programmation en synthèse vocale du répondeur téléphonique. Il suffit de taper des codes (type MESS0, MESS1, etc) pour mettre bout à bout les éléments de phrases nécessaires à la constitution d'un message complet. La machine parle bien et

faire, pour la meilleure aventure policière ; *Silent Service* pour la meilleure simulation (voir page 64), *Crafton* et *Xunc* (voir *J&S* n°41) pour la meilleure arcade-aventure.

• Scanner, le Locksmith pour *Thomson*

Tous les utilisateurs d'*Apple* connaissent, ne serait-ce que de réputation (Hmm!), le terrible programme de copie qu'est le Locksmith 5.0 (et maintenant 6.0). La copie est bien sûr strictement interdite, mais les utilitaires, dits de copie, ne font pas que cela... Scanner, édité par la Compagnie d'Informatique Ludique, est un "utilitaire très puissant" qui permet d'examiner ou de réparer vos disques, de lister des fichiers binaires, d'assembler ou de désassembler, d'examiner toute la mémoire, d'initialiser un disque piste par piste et bien d'autres choses encore...Il "rappelle un certain produit américain, connu des possesseurs d'*Apple* (par ses fonctions) , *dixit* la C.I.L.



C.I.L. 190 F (disquette 3 1/2 et le manuel d'utilisation en français).

• *La Bataille des brevets* est un jeu d'entreprise qui a pour but de simuler le parcours d'un innovateur, depuis la création, le dépôt du brevet, de la marque et de la fabrication du produit, jusqu'à la gestion de la

CARNET D'ADRESSES

• Activision-France, immeuble Matignon-Mermoz, 9, avenue Matignon, 75008 Paris, tél.: (1) 42.99.17.85

• Amstrad et Amsoft, 72-78, Grand-Rue, 92312 Sèvres, tél.: (1) 46.26.34.50

• Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél.: (1) 45.06.60.60

• Cobrasoft, B.P 155, 71104 Châlon-sur-Saône cedex, tél.: 85.41.63.00

• Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél.: (1) 46.04.70.85

• Commodore France, 152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél.: (1) 46.44.55.55

• Compagnie d'Informatique Ludique (C.I.L), 62, rue Paul-Doumer, 78420 Carrières-sur-Seine, tél.: 30.61.88.66 (12 h 30 - 14 h 30 et après 20 H 00)

• Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél.: (1) 45.21.01.49

• Exelvision, place Joseph-Balmont, Sophia Antipolis, 06560 Valbonne, tél.: 93.74.41.40

• France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél.: (1) 48.97.44.44

• Free Game Blot, Cedex 205, 38190 Crolles, tél.: 76.08.29.29

• Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél.: 99.08.83.54 ou 99.08.83.17

• Innélec, 110 bis, avenue du Général Leclerc, Bloc 1 (Citrail Bernis), 93506 Pantin cedex, tél.: (1) 48.91.00.44

• Infogrames, 79, rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbane, tél.: 78.03.18.46

• Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél.: (1) 47.52.11.33

• Micro-Application, 13, rue Sainte-Cécile, 75009 Paris, Tél.: (1) 47.70.32.44

• Micromania, 29, boulevard Saint-Michel, 75005 Paris et magasin Printemps-Haussmann

• Micropool France, tél.: (1) 48.91.00.44

• Micro Vidéo (programmes et matériels Atari), 8, rue de Valenciennes, 75010 Paris, tél.: 42.01.24.30

• Norsoft, 49, rue des Rosiers, 14000 Caen, tél.: 31.86.56.69

• Philips, 50, avenue Montaigne, 75380 Paris, tél.: 42.56.88.00

• Rainbow Productions, , 140, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre, tél.: (1) 47.78.49.43

• Thomson micro-informatique, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet Cédex , tél.: (1) 43.60.43.90

• Sivéa , 31-33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél.: (1) 54.22.70.66

• Softbook, 39 rue Saint-Antoine, 75004 Paris

• Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94000 Créteil, tél.: (1) 43.39.23.21

• U.S Gold, Zac de Mousquette, BP 3, 06470 Châteauneuf-de-Grasse, tél.: 93.42.71.44



90.000 mots pour jouer
90.000 mots à connaître
90.000 mots à défier...

- 2 niveaux de vocabulaire
- 4 vitesses
- 3 formes de jeux



L'entraînement idéal pour les jeux de lettres :
- gain de vitesse
- élargissement du vocabulaire
- développement de l'esprit de compétition
- maîtrise des conjugaisons

A. LAINE

Distribution, éditio
Analyses Conseils Information
6 avenue Franklin Rooseve
75008 Par
tél. (1) 43.59.89.5



patrick chédal C&C 11/86

SILENT SERVICE



Janvier 1943. Le sous-marin USS *Wahoo* patrouille au large des côtes de Nouvelle-Guinée. Son radar signale un convoi japonais non protégé, mais qui vient de faire appel à un destroyer (bâtiment spécialisé dans la lutte anti-sous-marine). Le destroyer est à plus de 10 km au nord. Il faut agir vite ! Voyons les cartes. L'échelle la plus grande situe l'action dans le Pacifique (photo 1). A l'aide de la souris (ou du clavier) il est possible de donner des coups de zoom successifs (photos 2, 3 et 4) pour visualiser le cap suivi par le sous-marin et les bâtiments adverses.

Vous êtes le capitaine du *Wahoo* (authentique sous-marin de la guerre du Pacifique), à vous de manœuvrer ! La tactique la plus classique consiste à attaquer le convoi, puis à s'échapper en plongeant avant que le destroyer ne vous localise ! Un coup d'œil dans la salle des machines (photos 5 et 6) : tout est paré. Un autre sur les jauges (photos 8 et 9) : tout va bien. Il est temps de relever le périscope et de découvrir le convoi : quatre bâtiments filent sud-sud-est. La touche I permet de les identifier un à un (photo 10). Un pétrolier de 6 000 t en fait partie. Un léger changement de cap permet de placer le collimateur en tête du convoi.

Comme à l'époque simulée, un calcul automatique est effectué : le collimateur de visée périscopique change de couleur quand le cap du convoi et celui du sous-marin, s'ils ne changent pas, donnent toutes chances aux torpilles de faire mouche. En plein jour et en surface, le sous-marin est instantanément repéré. Il y a peu de chance pour que le convoi continue imperturbablement sa route ! L'étrave du bateau de tête est pointée. La flèche guidée par la souris est placée sur l'icone "torpille". Feu ! Coup de barre à tribord pour viser la poupe du bâtiment de queue et ainsi "encadrer" la flottille. En avant toutes ! Pivotement lent vers l'avant du convoi et deux autres torpilles filent au but.

En surface, le sous-marin peut poursuivre son attaque au canon rapide de 4 inches. Avant même de voir les gerbes d'eau s'élever et les bâtiments couler, il faut plonger, couper les moteurs et profiter de la lancée et de la vitesse de descente pour changer de cap silencieusement ! Déjà le ronron du moteur du destroyer se fait entendre. La carte-radar montre son approche, le bruit devient énorme. Ruse suprême : remettre le moteur à petite vitesse en passant à quelques dizaines de mètres sous le convoi agonisant pour que les bruits de moteurs se mêlent et que le destroyer ne distingue pas celui du sous-marin ! De sourdes explosions ponctuent l'explosion finale des bâtiments du convoi. Sur la carte, ils disparaissent tandis que le destroyer se met à tourner à l'écoute du moindre bruit...Il peut rester là des jours et des jours. Non ! Il se déroute finalement



1



2



3



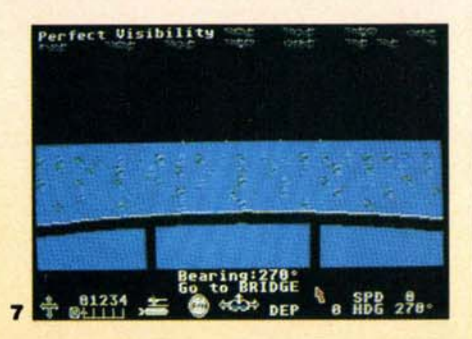
4



5



6



7

pour rejoindre et protéger les deux rescapés du convoi. Une lente poursuite commence.
Le *Wahoo* attend la nuit pour naviguer en surface (photo 7), à l'abri de l'obscurité ! Cela permet d'aller plus vite et d'économiser les batteries, nécessaires en propulsion sous-marine. Le compteur de temps est accéléré jusqu'à atteindre huit fois le temps réel. Malgré cela, plus de cinq minutes s'écoulent, donnant à la simulation l'épaisseur de la réalité. L'ordre de vider les ballasts est donné. Le sous-marin est stabilisé à -15 mètres. Juste de quoi faire sortir le périscope sur une nuit sans lune et un ciel couvert. Aucune visibilité. Le sous-marin peut faire surface. On entend le bruit des vagues sur les flancs du bâtiment ! Le radar indique l'immobilité des bâtiments adverses. Ils sont sans doute à l'ancre flottante. Au petit jour, ils apparaîtront ! Alors...
De prime abord, nous sommes en présence d'une simulation qui s'apparente aux jeux d'arcade : des cibles, un tireur et des projectiles ! L'amateur de jeux de pure adresse y trouvera sans aucun doute son compte...quelques instants ! Il prendra le convoi ennemi pour cible et, dans les minutes qui suivent, deviendra lui-même la cible des destroyers et n'aura aucune chance d'en réchapper ! *Silent Service* propose en fait une tout autre approche : le jeu consiste à couler les convois adverses mais sans en subir les conséquences. Cela est autrement plus difficile.
Appréhendée pour ce qu'elle est vraiment, cette simulation de guerre sous-marine est d'une réelle complexité stratégique et tactique. *Silent Service*, édité par Micro Prose pour *Apple*, *Atari XE/XL/ST*, *IBM*, *Amiga* et *C64* (avec une règle en français !) et distribué par Guillemot International Software, n'est donc pas un simulateur simple, malgré les apparences. Parmi les sept scénarios historiques tactiques et les cinq scénarios stratégiques que compte le jeu, seulement deux ou trois sont accessibles aux débutants.
Il faut vraiment apprendre à utiliser le sous-marin et les paramètres de son environnement à l'image d'un personnage de jeu de rôle. Véritable signature du jeu bien conçu, le joueur ouvre le manuel au fur et à mesure de ses besoins ! On apprend ainsi que le périscope peut être utilisé en immersion jusqu'à 44 pieds. Plus il dépasse de la surface, plus vous avez de chances d'être repéré. La vitesse du bâtiment intervient également dans la détection de votre présence puisque le sillage d'écume est plus ou moins important selon la vitesse. Au maximum de vitesse correspond le maximum de bruit. Autant dire que vous n'avez aucune chance d'approcher discrètement un destroyer avec des machines à plein régime !
Tout comme pour un personnage, il faut bien connaître son "équipement" : parmi les vingt-quatre torpilles du sous-marin, il ne faut pas oublier que dix sont destinées à partir vers l'arrière. Il y a six tubes vers l'avant et quatre vers l'arrière. A la suite des six salves, il faudra attendre dix minutes (du jeu) pour un nouveau chargement...ou faire un rapide demi-tour pour utiliser les quatre tubes de poupe !
Plus on joue, plus on découvre d'astuces, de possibilités restées inexploitées. Chaque torpille (modèle Mark 14) a une autonomie de 4 500

8



9

yards qu'elle parcourt à 70 km/h. Mais attention ! Elle n'est "armée" que 450 yards après son lancement, pour protéger le sous-marin lui-même d'une explosion prématurée. Inutile, donc, de se rapprocher à moins de 400 mètres de l'objectif, ce serait en pure perte, la torpille s'écraserait sans exploser !

La gestion du sous-marin n'est pas seule en cause dans la réussite du joueur. De nombreux scénarios ne peuvent être menés à leur terme qu'en profitant de la venue de la nuit ou encore de conditions climatiques favorables au camouflage. Là où vous comptiez passer cinq minutes, il faudra de vingt à trente minutes de jeu.

Dès lors, il faudra compter avec le ravitaillement : gérer correctement les réserves de fuel et ménager les batteries. Les scénarios tactiques sont en eux-mêmes inépuisables puisque paramétrables (cela va de la torpille "réaliste", avec ses pannes, à la visibilité réduite en passant par l'usage d'un collimateur non perfectionné, nécessitant un calcul de trajectoire).



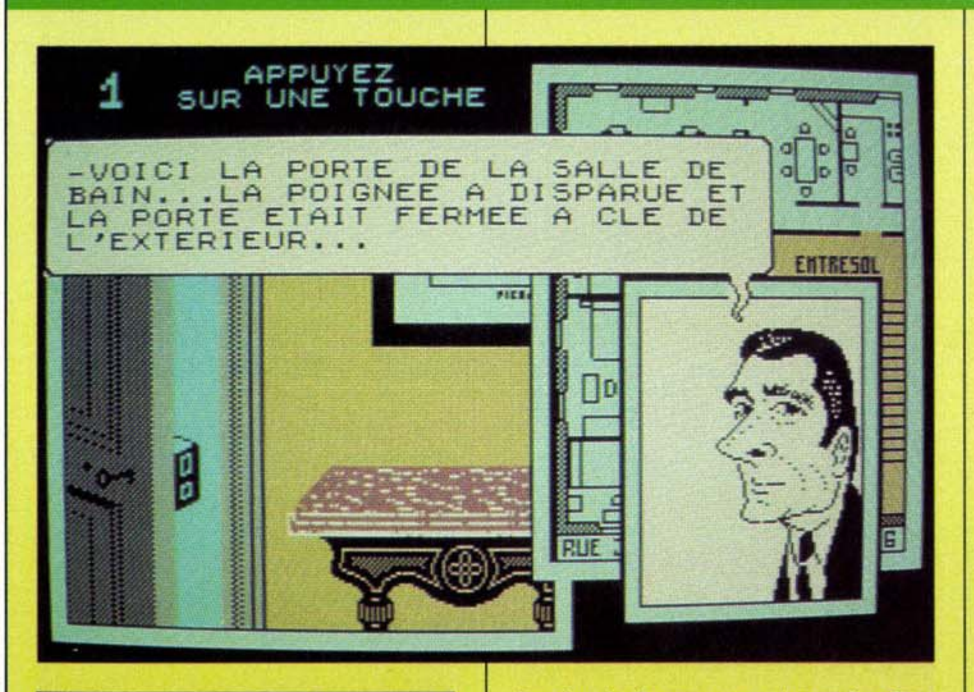
10

Cependant, quand vous aurez acquis une certaine maîtrise à leur contact, le temps viendra de passer aux scénarios stratégiques.
Ils commencent tous par un test de reconnaissance des bâtiments adverses. Vous devez reconnaître la silhouette d'un escorteur japonais parmi cinq bâtiments quelconques. Si vous ne faites pas le bon choix, vous serez renvoyé vers le sous-programme d'entraînement, qui consiste à couler quatre vieux cargos à l'ancre dans une baie.

Chaque scénario fait appel à une histoire réelle, vécue au cours de la guerre du Pacifique. Il n'est bien sûr pas demandé au joueur de reproduire cette phase de l'histoire. Le programme le place seulement dans les conditions qui furent celles du sous-marin et de l'équipage à cette époque (base de départ, nombre de torpilles, réserves, etc).

Sur la carte du Pacifique vous déplacez une flèche à l'aide de la souris. Le sous-marin se dirige automatiquement vers la flèche et le programme compte les jours de navigation et la consommation en carburant. Lorsqu'un convoi est repéré, la carte devient rouge et il ne vous reste plus qu'à "cliquer" pour une première intervention. Votre seule information de base est indiquée dans le manuel de jeu. Il s'agit des routes commerciales les plus fréquentées par les convois adverses. Les parties stratégiques prennent fin en regagnant votre base, au terme d'un nombre indéfini d'interventions, mais qui doit être le plus élevé possible. Le score est calculé en "tonnage de bâtiments adverses coulés".
Les scénarios stratégiques sont bien sûr les les plus passionnants et chaque partie peut s'étaler sur plusieurs heures.
Les éditeurs de *Silent Service* ont fait appel à des sous-mariniers pour s'assurer du parfait réalisme de la simulation. Gageons que ce titre fera désormais référence dans sa catégorie tout comme *Flight Simulator* dans le domaine aérien ou *Wilderness* dans celui de la survie.

JEUX POUR MICROS



DOSSIER BOERHAAVE

Madame Boerhaave a été retrouvée assassinée dans sa salle de bains. Vous êtes le commissaire chargé de l'enquête. Celle-ci se déroule en deux phases.

Ce sont d'abord, comme dans toute enquête qui se respecte, les constatations. Elles sont présentées à l'écran par l'inspecteur Charic. La seconde partie est consacrée aux interrogatoires. L'inspecteur Charic parle (du moins ses lèvres remuent à l'écran !). Ce qu'il dit s'affiche dans des "bulles", style BD. *"Voici la porte de la salle de bain*, dit-il, *la poignée a disparue* (avec un e bien suspect) et *la porte était fermée à clé de l'extérieur."*

Le plan de l'appartement, sis rue Jean-Bon, numéro 16, apparaît. L'un des gants du meurtrier est resté sur place, ainsi que l'arme du crime, un maillet ! L'image des lieux s'affiche en regard du plan. La présentation est d'une grande clarté. Un suspect, du nom de Bricolo, venu faire des travaux le jour du crime, a disparu en laissant sur place ses outils. C'est, comme on dit, le "témoin numéro 1", c'est-à-dire le principal suspect.

Les interrogatoires peuvent commencer. Attention aux bavures ! Tout suspect est présumé innocent jusqu'à preuve de sa culpabilité. Une notion de base du droit qu'il n'est jamais inutile de rappeler !



Charic tape à la machine et le planton Colardo, intervient pour introduire les témoins. L'animation est géniale. L'inspecteur se tourne vers vous et demande si vous désirez procéder à l'audition ! Le joueur choisit parmi les voisins de la victime. Il est préférable de tout noter, de lancer son imprimante ou encore de procéder à une nouvelle déposition.

Le joueur a le choix entre laisser parler le témoin ou l'interrompre. S'il est interrompu (en appuyant sur la touche W), un menu en sept points apparaît en bas de l'écran : A quelle heure ? Ensuite ? Vous souvenez-vous d'un détail ? Vous mentez ! Pourquoi ? Fin d'interrogatoire et "On recommence" !

Tout le jeu consiste à tirer le maximum d'informations des témoins, quitte à les "cuisiner" un peu ou à les mettre en garde à vue s'ils se montrent vraiment trop peu coopératifs ! *L'Affaire Boerhaave* est un des tout meilleurs jeux à thème policier que nous ayons vus. Il se place dans la lignée des *Affaire Vera Cruz* et *Affaire Sidney*, également édités chez Infogrames. Le plus de celui-ci est l'accessibilité, la drôlerie, des animations et des personnages intéressants. A ne surtout pas manquer.



EN BREF

cassette, disquette et QDD pour la gamme Thomson (MO 5, MO 6, TO 7-70, TO 8, TO 9 et TO 9+). Edité chez Infogrames. Environ 180 F

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

durée : de quelques heures à quelques semaines

graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

HMS COBRA
Convoi pour Mourmansk



Un très grand jeu qui semble être fait pour les amateurs d'*Amirauté* (le fameux wargame aéronaval). Ainsi peut-on résumer cette nouvelle production de Cobrasoft, la société d'édition qui s'est, entre autres, fait connaître par *Meurtre sur l'Atlantique.*

La boîte de jeu comprend : un *plotter-desk* (un transparent permettant de faire des relevés),une règle, un rapporteur, le livre *La Bataille de Mourmansk*, un livret de règles, la carte de l'Atlantique et une disquette.

Vous êtes cette fois dans la peau d'un amiral. Vous dirigez une escadre composée de bâtiments de guerre et d'un convoi destiné à gagner le port de Mourmansk, au départ de l'Islande. Le jeu commence par la reprise d'une ancienne partie (sauvegardée) ou la création d'une nouvelle, avec ou sans imprimante, avec ou sans choix concernant les données de base.

Par exemple, votre mission sera de convoyer vingt navires marchands jusqu'à Mourmansk, à la vitesse maximale de 11 nœuds. "Selon vos services de renseignements, les navires allemands suivants tenteront de vous barrer la route : huit sous-marins, deux torpilleurs et un croiseur".

Vient ensuite la mise en place des bâtiments de guerre autour du convoi. A l'aide des flèches le joueur place à tour de rôle le *Cobra*, le *Seagul*, le *Penjab*, le *Forester*, le *Roselys* et le *Tonkin*. En fonction de la latitude et de l'époque de l'année, le programme affiche les heures de lever et de coucher du soleil, ainsi que la carte de l'Atlantique Nord avec la limite des glaces, la pendule et d'éventuels adversaires repérés. Le jeu se déroule ensuite à l'aide de menus et sous-menus. Par exemple, sur le *HMS Cobra*, il est possible d'accéder aux points suivants : pont amiral, direction de tir, lance-torpilles, lance-grenades, météo, passerelle, objectifs et contrôle. Si l'on choisit "pont amiral", on accède aux différents bâtiments (auxquels on peut donner des ordres particuliers), au convoi lui-même ou à l'escadre (totalité des bâtiments). En choisissant "escadre", on peut en choisir le cap, la vitesse, l'état d'alerte, l'ouverture ou la cessation du feu.

Tout le jeu est géré à l'aide des touches flèches et de la touche Enter. Tous les paramètres, et notamment la position en X et Y de l'escadre, sont récupérables à l'écran. Le joueur peut alors utiliser ses cartes et plastiques pour choisir au mieux son cap, compte tenu des informations radio qu'il peut recevoir. Celles-ci sont relatives à la dernière position de repérage des bâtiments adverses.

Tout ce qui est du domaine de l'amiral paraît possible ! Acquisition visuelle, au radar, à des échelles différentes. Ordres aux différents bâtiments de l'escadre. Le temps lui-aussi est paramètrable : de 1 (temps réel) à 200 !...

Il est possible d'accroître le réalisme en branchant une imprimante. Les informations tombent alors comme sur un télescripteur. Ce qui est beaucoup plus vivant qu'au bas de l'écran.

HMS Cobra est un jeu en temps réel se déroulant sur l'immense Atlantique Nord. C'est un jeu lent, formidablement lent, sans jamais être ennuyeux une seule seconde. Le temps d'acquisition de l'usage correct des menus est d'environ trois quarts d'heure.

EN BREF

cassette (290 F) et disquette (350 F) pour Amstrad. Edité par Cobrasoft.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs heures par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

UCHI MATA



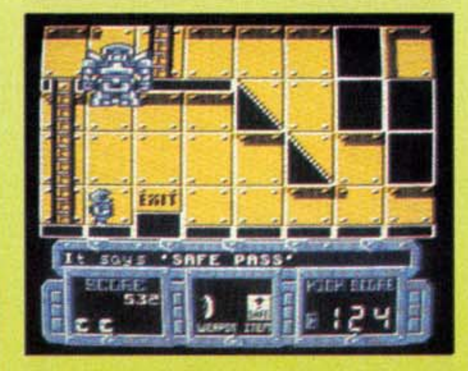
C'est peut-être la première fois qu'une simulation de judo est réalisée avec une telle précision. En un rien de temps, à deux ou contre l'ordinateur, les prises de judo n'auront plus de secret pour vous. Les *tomoe nage*, les *ashi baraï* et, bien sûr, les *uchi mata* (planchette japonaise !) sont des mouvements relativement complexes. Comment les traduire sur ordinateur ?

Le joystick y pourvoit d'une manière astucieuse. Une fois la prise effectuée (plus elle est rapide, plus elle est forte), en manœuvrant le joystick à droite ou à gauche, le joueur peut déséquilibrer son adversaire en le tirant ou en le poussant. Au moment où le déséquilibre est constaté, alors (et alors seulement) le joueur appuie sur le bouton du joystick tout en effectuant un mouvement spécial avec le manche : demi-cercle par le bas, puis latéral gauche, quart de tour suivi d'un retour au centre, etc. Généralement, le mouvement effectué avec le joystick a un rapport avec le mouvement du personnage. Ce qui permet une bonne mémorisation. *Uchi mata* est un jeu surprenant.

EN BREF

cassette pour Commodore 64. Edité par Martech. Diffusé par Micropool. 145 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : quelques minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

FUTURE KNIGHT



Jeu d'arcade-aventure où le joueur conduit au joystick un personnage dans un dédale d'étages et de couloirs vus en coupe. Le jeu est rapide et bien réalisé graphiquement. Le traité est celui du labyrinthe complexe.
Pas original, mais très bien réalisé.

EN BREF

cassette pour Amstrad. Edité par Micromania. 89 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de 5 à 20 minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

INFILTRATOR



Sans doute faudrait-il créer pour *Infiltrator* une nouvelle catégorie de jeu micro, la "simulation-aventure".

Le jeu commence par la simulation, celle d'un hélicoptère. Et quelle simulation ! C'est une des plus belles réalisations en matière graphique et sonore. La contrepartie est l'apprentissage d'un nombre de codes assez impressionnant. Un hélicoptère de combat (genre "Supercopter"!) n'est évidemment pas une trottinette : B pour allumer la batterie, S pour initialiser le système de communication, I pour lancer l'allumage (air comprimé puis battement). A 2 300 tours minute, l'hélico peut décoller. Il suffit de tirer le manche du joystick vers soi. On pourra alors choisir de mettre en batterie les canons (G pour *gun*. En effet, ce logiciel est en anglais ! Mais la règle est en français), les fusées (F) ou les missiles (M) à guidage infra-rouge. Par prudence, nous vous conseillons de choisir le lance-leurre (C), qui détourne les roquettes d'éventuels avions adverses.

Toutes ces actions sont visibles dans le cockpit, ainsi que le paysage et même les mains du pilote, qui suivent à la lettre votre comportement. Le maniement du joystick, avec ou sans appui du bouton permet toutes les manœuvres et le tir : grimper, piquer, vriller, accélérer, décélérer et tirer. L'appui sur H place le collimateur, + allume un "booster" (propulsion additionnelle à réaction), T et * mettent en relation avec le système de communication de l'ordinateur et la base. L'objectif, l'infiltration d'une base ennemie (qui change de position de partie en partie), est affiché sous forme numérique.

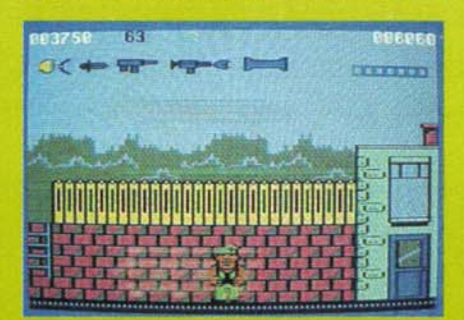
Bref, tout ce que vous avez pu voir un jour au cinéma ou à la télé se retrouve ici. Et pour la première fois, toutes les actions, maintes fois vues, prennent un sens. On pilote vraiment un hélicoptère. La pratique du jeu montre qu'il est préférable d'être deux : un des joueurs contrôle le joystick et l'autre, le copilote, est au clavier. Il est en effet assez difficile de piloter tout en répondant aux questions de la base... et aux coups de la chasse ennemie. Rien que pour la simulation, *Infiltrator* mérite d'être pratiqué. Simulation-aventure... Le jeu d'aventure commence lorsque le joueur a atteint la base ennemie. Pour l'instant, nous n'avons pas atteint cette base. La chasse ennemie est meilleure que le pilote ! Dommage, mais ce n'est que partie remise. A suivre...

EN BREF

cassette pour Commodore 64. Edité par U.S Gold. Distribué par Micromania. 125 F
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : une dizaine de minutes pour la partie hélicoptère. Inconnue pour la partie aventure.
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

BAZOOKA BILL

Jeu d'arcade où l'aventure d'un Rambo sautillant est réduite à sa plus simple expression. Nous ne dirons pas que nous n'avons pas aimé. Vraiment rien ne peut sauver le jeu, si ce n'est la rapidité des animations. Jeu de massacre.

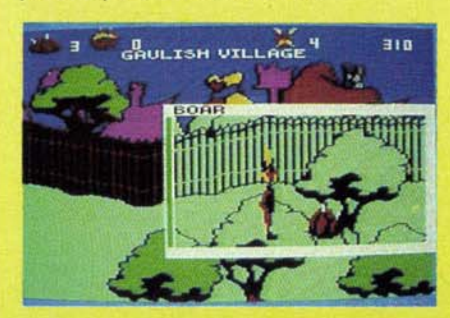


EN BREF

cassette pour Commodore 64-128. Distribué par Micromania. 89 F
accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : de 5 à 15 minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

ASTERIX ET LE CHAUDRON MAGIQUE

Vous guidez Astérix, fidèlement suivi par Obélix dans tous ses déplacements, si toutefois il a de quoi manger. Les cuissots de sangliers ne sont pas difficiles à trouver. Très joli graphiquement, Astérix s'adresse surtout aux plus jeunes et ne présente pas un intérêt immense.



EN BREF

cassette pour Commodore 64-128. Edité par Melbourne House. Distribué par Micromania. 125 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : environ un quart d'heure par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

DEEP SPACE

Les amateurs d'*Atari ST* — ils sont de plus en plus nombreux — apprécieront ce jeu d'arcade spatial, style *Star Trek* à sa juste valeur : un graphisme et des animations prodigieuses et un intérêt stratégique très limité.

Autant jeu d'exploration que de combat, *Deep Space* simule "vraiment" ce que pourrait être la conduite d'un chasseur interstellaire, avec une panoplie de tableaux, d'informations en provenance de l'ordinateur et de collimateurs. Nous



avons tout particulièrement apprécié le "radar volumique", représentation de l'environnement sous forme de cube, à l'intérieur duquel les vaisseaux adverses apparaissent au sommet d'une tige (donnant ainsi la position en x, y et z, par rapport au vaisseau).



EN BREF

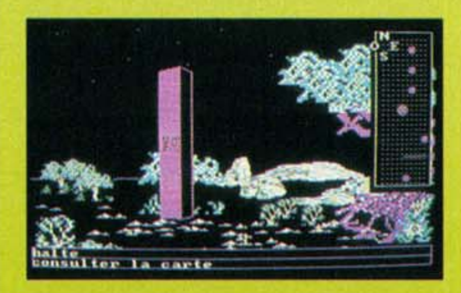
disquette pour Atari 520 et 1040. Edité par Psycnosis. Chez Microvidéo. 180 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : jusqu'à plusieurs heures par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷ (pour les graphismes)

TERA
La cité des crânes

Voici l'un des tout premiers jeux en français pour *compatibles PC*. Et c'est un bon jeu ! Pourvu que cela dure. *La Cité des crânes*, première époque du jeu (on attend la suite), se situe dans un monde parallèle. Le jeu se concentre sur deux planètes, Amarande et son satellite Alfol.. Un certain "Arioch, allié à un autre prince-démon, ruine Amarande et la livre peu à peu au...(3, 2, 1, 0)...Chaos" ! (Vous avez gagné.)
Le but des personnages dont vous guidez les pas est de rétablir l'équilibre entre les univers technologique, magique et transcendantal. Pour cela, il faudra arracher à la crypte de la cité des crânes ses trésors et ses secrets. Voilà pour le thème.

Le joueur crée son personnage en répartissant des points en Intelligence, Endurance, Habileté, Volonté, Agilité, Charme, Chance et Force. Ce personnage principal est accompagné de neuf aventuriers automatiquement créés par le programme.

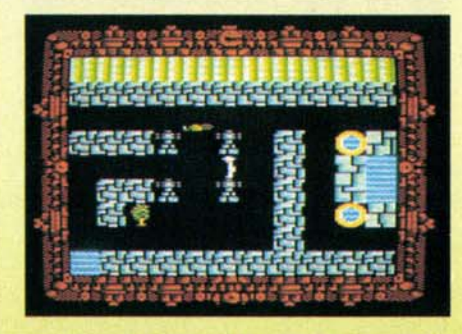
La simulation du "dialogue" avec le maître de jeu se fait par l'intermédiaire des touches du clavier : H, pour faire halte, N, pour négocier, C, pour consulter la carte, etc. La liste des commandes est accessible en tapant le point d'interrogation. Les déplacements se font au "pavé numérique" (armé en numlock). Au départ, les aventuriers d'accompagnement n'ont aucun talent particulier. Ils sont simplement typés. Leurs talents, ils vont les acquérir au contact des événements auxquels ils seront soumis. Puis, dans un deuxième temps par relation entre eux. Les personnages d'accompagnement s'enseignent mutuellement leurs talents respectifs ! C'est là une des originalités de ce jeu de rôle pour micro.
Les images présentées sont belles et sobres. Le terrain est immense et permet vraiment de se plonger dans l'univers des jeux de rôle comme nous les aimons. L'action est lente et convient à des joueurs patients, mesurés, qui aiment explorer pas à pas. *Tera* inaugure bien les jeux en-français que nous attendons sur *PC* clones. Un grand bravo.



EN BREF

disquette pour IBM PC et compatibles. Edité par Loriciels. 180 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : plusieurs jours à plusieurs semaines
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LE SECRET DU TOMBEAU D'AXAYACATL



Jeu d'arcade-aventure, *Le Secret du tombeau* conduit le joueur à endosser la tenue de l'explorateur. Pour jouer, il suffit de déplacer le personnage et d'appuyer sur le bouton du joystick pour tirer dans les quatre directions cardinales (ce qui ne nécessite aucune adresse).
Le croiriez-vous, *Le Secret du tombeau* est un bon jeu ! Un bon jeu, en première approche, parce qu'il est joliment dessiné, correctement animé, mais aussi parce qu'il pousse à réfléchir. Hé oui ! C'est rare, mais il arrive qu'un arcade-aventure ait été réalisé avec un réel souci de concevoir un véritable labyrinthe complexe.
Vous arrivez dans une salle en impasse. Avez-vous remarqué le bouton (tout petit) situé à l'entrée ? Lorsque vous l'actionnez, la pièce où vous étiez disparaît de l'écran. En revanche, une autre porte s'est ouverte, et l'impasse s'agrémente d'un couloir ou d'une salle. Il vous faudra nager sous l'eau, mais bien sûr aussi vous arrêter pour prendre votre respiration. Et donc faire de salutaires étapes dans des directions parfois opposées à celles de votre destination.
Tout cela est très astucieux. Un vrai mini-donjon avec de nombreuses "conduites de détour" (caractéristiques de l'intelligence !) Pour une fois, nous pouvons — pour le repos de votre esprit embrumé par les fêtes — vous prescrire un jeu d'arcade-aventure de qualité. Une bonne surprise.

EN BREF

cassette (160 F) et disquette (198 F) pour Amstrad. Edité par Loriciels.
accessibilté : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : de quelques minutes à une demi-heure
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

SRAM

Une fois encore, voici un jeu d'aventure où le joueur ne connaît pas d'emblée le but qu'il poursuit. C'est difficile, peu motivant et contraire



à la tradition du récit héroïque propre au jeu d'aventure.

Il ne faudra certes pas être grand sorcier pour découvrir la vraie raison de votre présence face au clavier puisqu'il est gravé sur un menhir (regarder le menhir, lire le texte...). "Cinomeh (inversion du nom de l'auteur) , le grand prêtre a pris le pouvoir. Il a destitué Egres IV et l'a enfermé avec sa famille dans les caves du temple. Tu dois les sauver. Va voir Edualc, la sorcière. Elle te donnera cinq vies si tu les as méritées. L'ermite peut t'aider. Va, si tu es courageux..." *Sram* est prenant. Cela tient à la qualité de son analyseur syntaxique, d'une grande souplesse, et aux commentaires qui ponctuent les phrases sans effet. C'est drôle, et on prend vraiment plaisir à pratiquer cette aventure, au demeurant classique.

EN BREF

disquette pour Amstrad. Edité par Ere Informatique. 145 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : de plusieurs jours à une semaine
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

TOBROUK

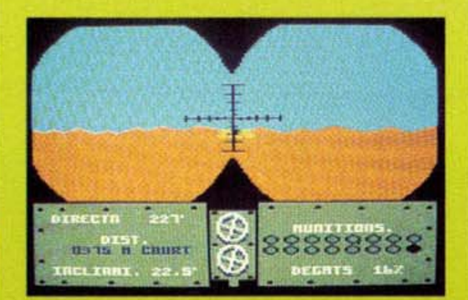


Certains d'entre vous ont une idée préconçue sur les wargames. Mais si, mais si ! Les wargames sont simplement des jeux de pions à paramètres multiples, bref des jeux stratégiques et tactiques. Nul besoin, fort heureusement, d'être un fana de la chose militaire pour y jouer !

Celui que propose ici Ere informatique est très intéressant : il permet à deux joueurs disposant de la même configuration (deux Amstrad à disquette ou deux Amstrad à cassette) de pratiquer le jeu ensemble, l'un contre l'autre. Les limites de visibilité, point essentiel, sont respectées. Chaque joueur voit ses propres troupes et, éventuellement, celles de l'adversaire, visibles de l'endroit où il se trouve. Un cordon (vendu tout monté 90 F en remplissant le bon de commande à l'intérieur de la boîte de jeu) reliant entre elles les prises de joystick permet l'intéressante connexion. Le programme est alors arbitre des combats. Si l'on est seul, il est possible de jouer les forces de l'Axe contre le programme qui, lui, gère les troupes alliées.

Tout le jeu se déroule aux confins de la Libye d'alors, en 1943. Comme dans les wargames classiques, chaque joueur accomplit un certain nombre d'actions composant son tour de jeu. Ces différentes phases comprennent les points suivants : déplacements (troupes et unités de ravitaillement), préparation d'intervention aérienne, déminage, renforts (en infanterie, blindés et avions) et attaque d'unités ennemies. Le programme suit la même procédure.

De plus, *Tobrouk* permet de pratiquer chaque bataille localisée sous forme de jeu d'arcade. Mais ce n'est heureusement pas obligatoire.



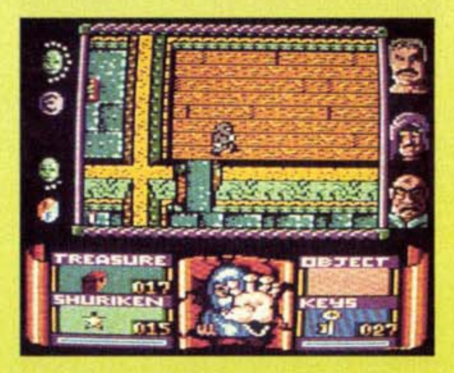
Tobrouk est donc dans la lignée de *Théâtre Europe* et de *Bataille pour Midway*.

Tobrouk est assez bien fait pour captiver les plus réticents à pratiquer ce type de jeu. Un bon point pour la simplicité de la procédure et un autre pour l'idée d'associer deux micros.

EN BREF

cassette (120 F) et disquette (160 F) pour Amstrad. Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : environ une heure par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

AVENGER



Jeu de rôle (en anglais) où le personnage est un véhicule à la Mad Max, *Roadwar 2 000* nous a déçus par sa représentation graphique. A aucun moment, malgré l'immensité du jeu, sa richesse en paramètres, nous n'avons senti le "grand vent" de l'aventure, cette passion qui, après l'apprentissage de la règle, saisit le joueur et le projette en situation.

Un seul avantage pour les non-amateurs de jeu d'arcade-aventure : on peut survivre plus de cinq minutes dès le premier essai. Ce qui n'est pas si mal !

EN BREF

cassette pour Amstrad et Commodore 64. Edité par Discovery. Distribué par Micromania. 89 F.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : 15 minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

MONOPOLY

Cela fait de nombreuses années qu'on dit et qu'on répète que l'adaptation d'un jeu de société à l'informatique ne se fait pas sans mal. Le passage de la table à l'écran, de la convivialité au jeu en solitaire (et même à plusieurs face à l'écran) n'est pas chose facile. Une nouvelle version du célèbre *Monopoly* — officielle, s'il vous plaît — arrive une nouvelle fois (ce n'est pas la première).

Le jeu se pratique de deux à six joueurs (humains ou informatisés). L'image représentant le plateau de jeu vu en perspective est réussie. Le bas de l'écran est réservé à un agrandissement de la piste de jeu. La gestion du jeu est bonne : même pas besoin d'appuyer sur RETURN pour confirmer le choix d'une action.

Mais quel ennui ! Diabolique ! L'ordinateur lance les dés, pour lui, pour vous. L'ordinateur déplace les pions, pour lui, pour vous. L'ordinateur manipule l'argent, pour lui, pour vous.... Il fait tout. Ah non, il vous demande tout de même si vous voulez acheter le terrain sur lequel votre pion a échoué. L'action, si l'on peut dire, consiste (si vous ne dormez pas encore) à taper sur O pour dire "oui". Cela dit, si vous dormez, ce n'est pas grave, car le programme fait comme si vous aviez dit oui au bout de quelques secondes ! Cela a l'air d'une plaisanterie, mais n'est que la triste réalité.

Une fois encore, il s'agit de la "copie" du jeu de table à l'écran. Il est nécessaire de faire une véritable adaptation. L'informatique permet de gérer des dizaines et des dizaines de variables. Il faut en profiter ! Bref : somnifère !



EN BREF

cassette (175 F) et disquette (225 F) pour Amstrad. Cassette (175 F) pour tous Thomson et Commodore 64. Edité par Leisure Genius, en France par France Image Logiciel.

accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : une heure ou deux par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷



ROADWAR 2 000

Jeu de rôle (en anglais) où le personnage est un véhicule à la Mad Max, *Roadwar 2 000* nous a déçus par sa représentation graphique. A aucun moment, malgré l'immensité du jeu, sa richesse en paramètres, nous n'avons senti le "grand vent" de l'aventure, cette passion qui, après l'apprentissage de la règle, saisit le joueur et le projette en situation.

L'aventure se déroule sur tout le territoire des Etats-Unis après une guerre nucléaire. Les Punks (tiens ! il y avait longtemps...) forment des bandes et occupent les anciennes grandes villes. Votre rôle est de vous assurer un territoire aussi vaste que possible dans ce chaos. Pour cela, vous gérerez jusqu'à quinze véhicules (voitures, camions, motos) tous puissamment armés.

Les combats et la vision rapprochés ne sont pas représentés. Avec la représentation d'un véhicule de 2 × 1 cm se déplaçant sur une carte à échelle moyenne, il est difficile d'avoir le sentiment de vivre l'action. L'effet wargame (les pions de wargames ne sont guère plus petits) n'est pas non plus présent. Bref, nous sommes restés sur notre faim. Il est rare qu'un jeu de la gamme S.S.I soit aussi décevant.

EN BREF

disquette pour Apple II+, IIe, IIc (64 Ko minimum). Edité par Strategic Simulation Inc. Distribué par Sivéa. 480F

accessibilité : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
durée : illimitée
graphisme : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

SUPER-GEODYSSEE

"Rapporter à Paris les objets suivants : une empreinte d'un okapi, un morphocypris, une plume de hocco, un peyotl, une sculpture Maori"...Nous sommes le 1er avril à 13 heures. Le joueur a le choix entre : "aventurier chevronné", "routard débrouillard" et "paisible vacancier". Après avoir choisi le point 3, on apprend que la mission doit être effectuée avant le 13 avril à minuit et que les frais de mission s'élèvent à 60 000 F. Un stage intensif de langue est proposé. Disons anglais et espagnol. En tapant "agence", on peut choisir une des capitales du monde pour destination. Arrivé sur place, il suffit de taper "banque" pour changer de l'argent. La pendule tourne, interrompant le jeu quand la nuit survient.

Le problème, avec *Super Géodyssée* comme avec son prédécesseur *Géodyssée,* c'est l'absence totale de souplesse du jeu. Impossible de corriger un mot s'il est mal tapé. Impossible d'obtenir une réponse du programme si le mot tapé n'est pas le bon. Certes, on apprend beaucoup de choses sur les pays visités : population, produit national brut, etc. Mais le sentiment de jouer ou de vivre une aventure n'y est pas. Nous ne sommes décidément pas convaincus par *Super Géodyssée*. Nous attendons *Hyper Géodyssée* et un jeu, un vrai.

EN BREF

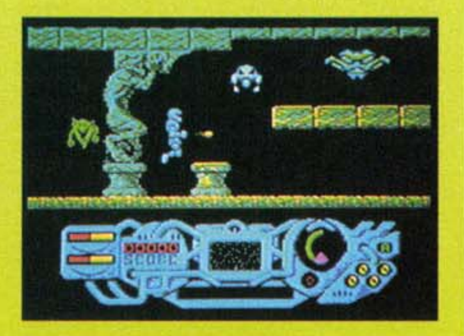
disquette pour Amstrad. Edité par Coktel Vision. 135 F

accessibilité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
durée : une demi-heure par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

ANTIRIAD

Il s'agit là du plus réussi des jeux d'arcade-aventure qu'il nous ait été donné de voir. Comment faire de telles images et animations sur le vieux Commodore 64 ? Un véritable moment de magie sonore et graphique. En dehors de cet aspect, le contenu même du jeu est assez classique. Vous déplacez un personnage nu et musclé qui doit, dans un premier temps, découvrir une sorte d'armure de SF et partir à la recherche de la source d'énergie des envahisseurs. La véritable beauté des images gomme pour une fois la faiblesse du contenu stratégique. A voir absolument.



EN BREF

cassette pour Commodore 64-128 et Spectrum. Edité par Palace Software. Distribué par Micromania. 129 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 10 minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
son : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷



HARRY ET HARRY
La boîte de Rajmahal

Jeu d'aventure à thème policier, *Harry et Harry* (des gangsters jumeaux) sort un peu des sentiers battus par ses graphismes et son humour. L'atmosphère est celle des romans noirs. Le scénario et le traité ont ce quelque chose de drôle, cruel et dérisoire qui caractérise ce style littéraire...et désormais informatique.
Le thème est le suivant : vous êtes un rond-de-cuir sans avenir (ni passé d'ailleurs). En ce beau matin de février 1934, vous quittez votre modeste appartement de Hiklass Building à Los Angeles. Vous allez acheter le journal. Deux types bondissent sur vous, vous assomment en hurlant "on a le prof" ! Vous vous réveillez (première image) dans une cave sordide, les mains liées dans le dos. A vous de sortir de là.

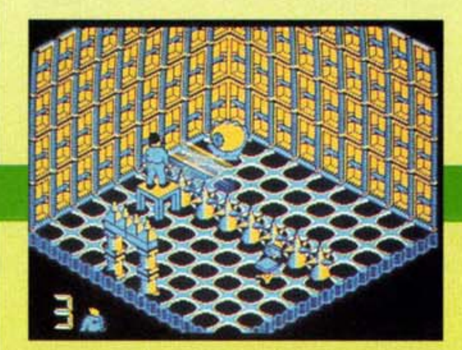
Le scénario est découpé en trois parties : sortir du pavillon (où vous êtes détenu), "fenêtre sur cour" et "Chez Phil". Votre histoire personnelle s'articule autour du secret que recèle une boîte ancienne qu'un professeur doit, pour la première fois depuis 2 000 ans, ouvrir en public. Une équipe de gangsters (les frères Harry) tentent de la lui dérober.
Si les ordres sont tapés au clavier sous la forme classique verbe + nom (dont la liste est fournie), les graphismes sont tout à fait originaux. Les auteurs ont misé sur le noir et blanc, comme dans les films de l'époque. Une bonne idée, qui met bien le joueur en situation. *Harry et Harry* est un jeu sympa, sans prétentions immenses, mais qui saura ravir les joueurs en quête d'originalité.

EN BREF

cassette (120 F) et disquette (160 F) pour Amstrad. Edité par Ere Informatique.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : au plus 90 minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

NEXOR

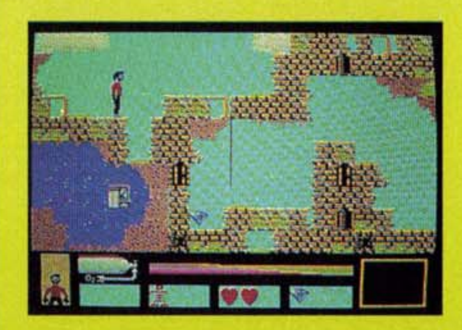
Jeu d'arcade-aventure en trois dimensions où le joueur doit guider son personnage (visible) dans un magnifique dédale futuriste surveillé par des yeux globuleux. Son objectif est de collecter certains objets, puis de fuir. Il devra pour cela utiliser certains éléments mobiles du décor (monte-charge, chaise, cube, etc).
Très beau graphiquement et non dénué d'intérêt.



EN BREF

cassette pour Amstrad et Commodore 64. Edité par Micromania. 129 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs dizaines de minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

JAMES DEBUG



Dans ce jeu d'arcade-aventure, le joueur guide un petit personnage sur un terrain vu en coupe et tente de rassembler les preuves (pièces graphiques à collecter). Les déplacements sont assez lents et le jeu ne déclenche pas une folle passion. Il faut cependant faire preuve d'astuce pour progresser régulièrement.
On ne peut que déplorer la différence entre le scénario (une grande puissance implante un

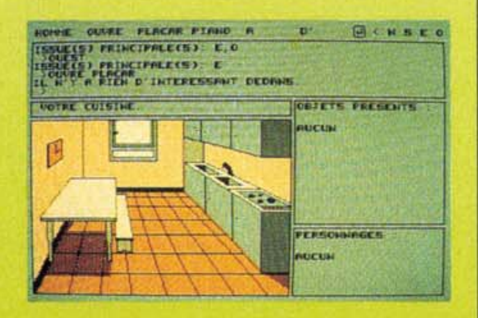
centre informatique stratégique secret dans une île perdue du Pacifique. Suite à un incident majeur, un déversement massif de programmes buggés envahit les centres serveurs de la planète...) et le contenu réel du jeu.

EN BREF

disquette pour TO 9. Edité par Coktel Vision. 145 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : une demi-heure par partie
graphisme : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

TOP SECRET

Un coup d'Etat vient de se produire et les guérilleros ont investi le palais, enlevant le président. Vous êtes chargé d'atteindre la prison du sud de la ville où il est retenu en otage. Bref, l'avenir du pays dépend de vous !



Top Secret est un jeu d'aventure, graphique et texte, que le joueur peut indiféremment pratiquer au clavier (en tapant verbe + nom + complément) ou en sélectionnant les mots à l'aide d'un joystick. Le haut de l'écran propose des mots encadrés. Ce sont les seuls mots visibles de longues listes auxquelles on accède par balayage vertical. La sélection se fait en appuyant sur le bouton du joystick.

Autant nous avions apprécié ce type de gestion dans *Sapiens* (très grand jeu à thème préhistorique, également chez Loriciels), autant nous avons éprouvé quelques difficultés à pratiquer celui-ci. La principale différence tient au fait que dans *Top Secret*, la "fenêtre" d'affichage ne compte qu'un seul mot, contrairement à *Sapiens* (qui en affiche une dizaine).

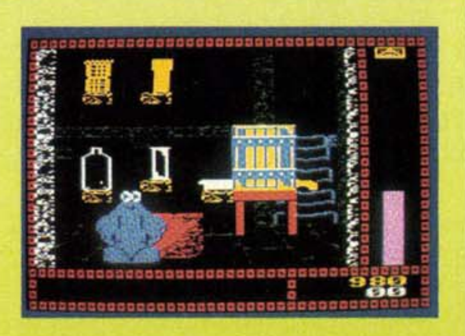
Hormis ces quelques remarques de gestion, *Top Secret* se laisse agréablement pratiquer, mais sans plus.

EN BREF

disquette (240 F) pour Amstrad. Edité par Loriciels.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
durée : plusieurs jours
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

TRAP DOOR

Le plus joli jeu d'aventure pour les plus jeunes ! Le personnage — un "Berk" — à manœuvrer au joystick est animé avec humour et une certaine tendresse. Il s'agit de progresser dans un univers tridimensionnel où l'on découvre des manettes qui actionnent des trappes, des herses, ou encore découvrent des escaliers dérobés. Le thème abordé est celui de l'évasion. Le "Berk" doit échapper à la noirceur des souterrains où il est retenu prisonnier. Amusant et loin de toute forme de violence.



EN BREF

cassette pour Amstrad. Distribué par Micromania. 89 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 20 de minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷ (pour le personnage)
nous aimons : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LIGHT FORCE

Jeu d'arcade proche de ceux qui firent les beaux jours des années 70 : un véhicule spatial fait feu sur des astéroïdes tombant du haut de l'écran...L'objectif est de détruire le plus possible de bases ennemies.

EN BREF

disquette pour Amstrad. Distribué par Ubi Soft. 120 F
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
durée : de quelques minutes à ...un certain temps !
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▷ ▷ ▷ ▷ ▷

CRYSTANN
Le donjon de diamant

Jeu d'arcade-aventure dans un dédale vu en coupe, composé de couloirs et d'échelles. Les graphismes sont clairs et rapides. Le jeu n'est pas d'une folle originalité mais pose les problèmes qui sont ceux d'un labyrinthe complexe : déplacements, ouvertures de "mur", etc.
A mi-chemin entre *Pac-Man*, *Dig-Dug* et un "donjon" simplifié. Amusant et bien réalisé.

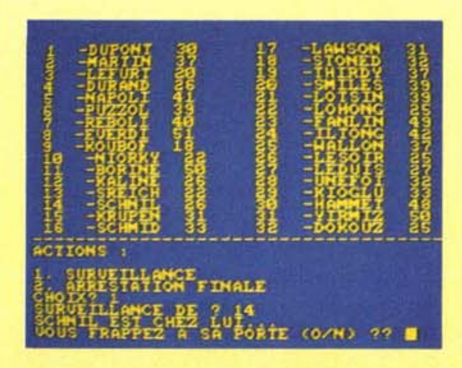


EN BREF

disquette pour Amstrad. Edité par Softbook. 120 F environ.
accessibilité : ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
durée : 10 minutes par partie
graphisme : ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons : ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

L'AFFAIRE ASHENBY

Vous venez d'être contacté par la D.S.T pour démanteler un réseau de terroristes implanté dans un club international d'hommes d'affaires, le club Ashenby. Une personnalité étrangère en visite en France doit être victime d'un attentat. Il vous reste vingt jours pour infiltrer le réseau, en découvrir le chef et le faire arrêter.



•Le dossier

Le club Ashenby compte trente-deux membres réguliers. Le réseau de terroristes est composé de quinze personnes, membres du club. Ce réseau est pyramidal : le chef dirige deux personnes qui, elles-mêmes, contrôlent chacune deux personnes, etc. Son organigramme comporte quatre niveaux (voir figure) et peut donc être représenté par la formule 1, 2, 4, 8. Vous avez le nom et le numéro de chaque membre du club. Chacun est étroitement surveillé par les hommes que vous dirigez. Ainsi, vous connaissez son "niveau d'anxiété" ! Comme dans la réalité, le comportement des personnes varie selon leur nervosité. Vous devrez en tenir compte avec la plus grande attention et, éventuellement, jouer sur ce paramètre pour faire "craquer" ceux que vous soupçonnez !

•Les actions

La page d'écran principale affiche la liste des membres du club et offre deux options : 1. surveillance, 2. arrestation finale. Le choix 2 doit intervenir avant le 20e jour, sans quoi l'attentat aura lieu et votre mission aura échoué. Il faudra confirmer ce choix par un O pour oui, afin d'éviter les fausses manœuvres. Quand vous êtes sûr de vous, tapez 2, puis O et, enfin, le numéro du membre du club que vous prenez pour le chef du réseau. Si votre choix est le bon, vous avez gagné ; sinon, vous avez perdu.

• La surveillance

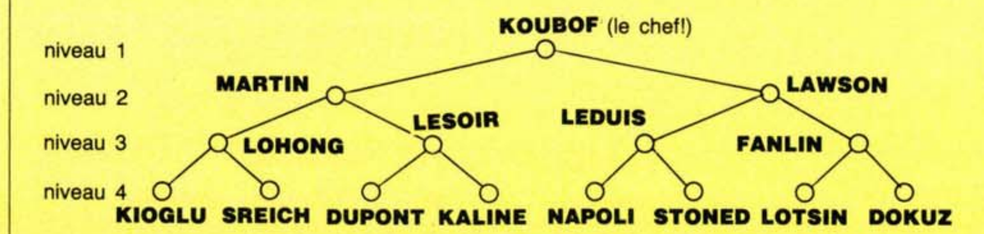
Ce sous-programme vous propose de concentrer votre action sur un des membres du club. Appelons-le X. Vous donnez son numéro. Le programme répond d'une des manières suivantes :
1. X est chez lui.
2. X sort de chez lui.
3. X ne semble pas chez lui.

A ce stade, il faut savoir que plus X a un niveau d'anxiété élevé, moins il aura tendance à rester chez lui (de peur qu'on ne vienne l'arrêter !). Reprenons une à une les trois possibilités

- 1. X est chez lui...

Vous avez le choix entre frapper ou non à sa porte :
a) si vous répondez O(ui), X vous ouvre et trois nouvelles options s'offrent à vous :
- perquisitionner,
- lui proposer d'être un agent double,
- jouer les naïfs pour le rassurer.

Le premier choix est toujours suivi de l'affichage de quatre noms. Si X est membre du réseau, vous trouverez "dans ses papiers" le nom de son "antécédent" (membre du réseau qui lui est hiérarchiquement supérieur) et ses deux "successeurs" (membres hiérarchiquement inférieurs). Les autres noms sont tirés au hasard. Et n'oubliez pas que le chef n'a pas d'antécédent et que les hommes de base (bas de la pyramide) n'ont pas de "successeurs".
Les mêmes noms trouvés chez la même personne lors de perquisitions successives ont de grandes chances d'être ceux de membres du réseau. A vous de distinguer par recoupement les "successeurs" de l'"antécédent".



Exemple d'un réseau d'espions. Le jeu consiste à découvrir le chef du réseau; ici, Koubof. On appelle "successeur" l'espion de niveau immédiatement inférieur, relié à son "antécédent": Lohong (niveau 3) est le successeur de Martin. Celui-ci est son antécédent. Le nombre de liens varie selon les niveaux.

La perquisition fera croître fortement l'anxiété du visité, qu'il soit ou non membre du réseau. Celle-ci décroîtra ensuite peu à peu.
Il sera souvent difficile de trouver cette personne chez elle pendant quelque temps !
La proposition d'être un agent double, et donc de trahir son réseau, sera toujours suivie de l'énoncé d'un nom. Si X est membre du réseau, mais n'est que faiblement anxieux, il vous dira n'importe quoi ! En revanche, une forte anxiété le décidera à "se mettre à table".
Le fait de "jouer les naïfs" fera baisser l'anxiété du personnage rencontré. Ce qui permettra de revenir chez lui avec plus de chance de l'y trouver.
b) s'il est chez lui, mais que vous décidez de ne pas frapper à sa porte, d'autres choix s'offrent à vous :
- poser un micro,
- placer son téléphone sur table d'écoute,
- laisser tomber (et surveiller un autre membre).
Une fois encore la logique doit être de votre côté : s'il est très anxieux et se sent surveillé, votre suspect ne dira rien ou vous induira en erreur. A l'inverse, s'il est peu anxieux, il se laissera aller à prononcer des noms utiles. Enfin, les états de tension extrême conduiront un personnage à contacter son "antécédent". Profitez-en !

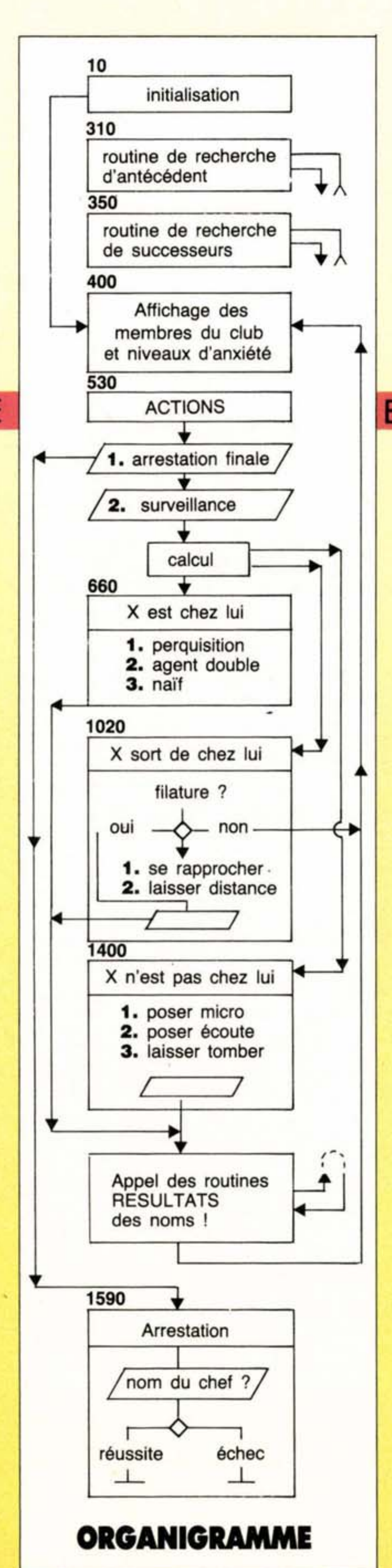
- 2. X sort de chez lui...

Vous n'avez qu'un choix : celui d'entamer ou non une "filature" ! Si vous l'acceptez, le programme vous indiquera à six reprises la distance vous séparant de la personne que vous suivez. Là encore, le degré d'anxiété sera déterminant. C'est logique : il est plus difficile de suivre quelqu'un qui se sent surveillé ! Votre filature pourra se terminer en queue de poisson. Notamment si le poursuivi "disparaît dans la foule" ou "s'il s'assied sur un banc en attendant votre départ" ! Dans les autres cas, il rencontrera un membre du club. Mais attention, s'il est super-anxieux, il aura l'intelligence de prendre contact avec un membre du club...parfaitement innocent ! Une belle désinformation...

- 3. X n'est pas chez lui...

Les actions proposées sont les mêmes que dans le cas où X est chez lui et que vous n'allez pas "frapper à sa porte" : pose de micro, écoute téléphonique.
Vous possédez, en outre, un précieux document : un listing que vous avez dérobé dans les locaux du club (il s'agit bien sûr de notre listing !). Une lecture attentive vous permettra de déceler quelques pièges.

PROGRAMME EN BASIC



ORGANIGRAMME

•La programmation
Notre listing est entièrement en "mode texte" et ne présente aucune difficulté d'adaptation. Il a été programmé sur *Amstrad* et ne nécessite aucune adaptation pour cette machine. Pour les autres, il suffira de trouver l'équivalence de quelques mots de Basic : CLS pour effacer l'écran ; la phrase A$=INKEY$... n'est utilisée que pour stopper le programme en attendant qu'une touche soit enfoncée. LOCATE situe un signe aux coordonnées X et Y.
Une table d'équivalence indique les correspondances.

LISTE DES VARIABLES

A, B, ES : choix numériques à la suite d'INPUT
A$: choix alphanumérique (O ou N, le plus souvent)
AG, CT, G, T, X, Z : tirages aléatoires
CP : nombre de tours de "filature" (fin à CP=6)
DX : distance au personnage suivi
I : valeur de boucle FOR...NEXT
J : nombre de jours
J$: nom du joueur
M : variation de la distance pendant la filature
N(X) : donne le rang du personnage désigné par la valeur X
N$(X) : nom du personnage désigné par la valeur X
NA(X) : niveau d'anxiété du personnage désigné par la valeur X
V(I) : donne le numéro du personnage de rang I dans le réseau
W : multiplicateur à 1 ou -1 dans la filature
X : désignation d'un personnage, tirage aléatoire
Z0 : numéro d'un "antécédent" (N$(Z0), son nom)
Z1, Z2 : numéros des successeurs (N$(Z1) et N$(Z2), leurs noms)

```
10  DIM V(32),N(32),N$(32),NA(32)
20 CLS : INPUT" VOTRE NOM :";J$
30 CLS : PRINT"Faites entrer Monsieur
..."J$ : PRINT
40 PRINT"- Un reseau d'espions s'est"
50 PRINT"installe dans un club et pro
jette"
60 PRINT"d'assassiner un hote de marq
ue"
70 PRINT"etranger. Vous avez 20 jours
"
80 PRINT"pour en demasquer le chef...
"
90 PRINT J$", je vous souhaite bonne
chance"
```

PROGRAMME EN BASIC

```
100 PRINT"Et...lisez bien le dossier
!"
110 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 110
120 REM ---<MEMBRES CLUB>----
130 DATA DUPONT,MARTIN,LEFURT,DURAND
140 DATA NAPOLI,PUZZOL,REBOLI,EVERDI
150 DATA KOUBOF,NIORKY,BORINE,KALINE
160 DATA SREICH,SCHNIL,KRUPEN,SCHMID
170 DATA LAWSON,STONED,THIRDY,SMILES
180 DATA LOTSIN,LOHONG,FANLIN,ILTONG
190 DATA WALLON,LESOIR,LEDUIS,UNEFOI
200 DATA KIOGLU,HAMMET,YIRMIZ,DOKOUZ
210 REM ---<NIV. ANXIETE>---
220 FOR I=1 TO 32 : READ N$(I)
230 NA(I)=INT(RND(1)*30)+20
240 NEXT I : J=1
250 REM ---<CREATION DU RESEAU>---
260 CLS : FOR I = 1 TO 15
270 X=INT(RND(1)*30)+1
280 IF N(X)<>0 THEN 270
290 N(X)=I : V(I)=X
300 NEXT I : GOTO 410
310 REM---<RECH. ANTECEDENT>---
320 Z=V(INT(N(X)/2))
330 Z0=Z : REM PRINT N$(Z)
340 RETURN
350 REM---<RECH. SUCCESSEURS>---
360 Z= V(N(X)*2) : Z1=Z : REM PRINT N
$(Z)
370 IF Z1=0 THEN 390
380 Z= V(N(X)*2+1) : Z2=Z : REM PRINT
 N$(Z)
390 RETURN
400 REM---<AFFICHAGE CLUB>-------
410 CLS : J=J+0.4
420 IF J>20 THEN 1680
430 FOR I=1 TO 32
440 IF NA(I)>100 THEN NA(I)=100
450 IF NA(I)>75 THEN NA(I)=NA(I)-5
460 IF NA(I)>50 THEN NA(I)=NA(I)-2
465 AG=INT(RND(1)+0.5) : NA(I)=NA(I)+
AG
470 IF NA(I) <=0 THEN NA(I)=INT(RND(1
)*20)+20
480 NEXT I
490 PRINT"MEMBRES DU CLUB...........
 JOUR "INT(J) : PRINT
500 FOR I = 1 TO 16 : PRINT I" -"N$(I
)" " NA(I) : NEXT I
510 FOR I=17 TO 32 : LOCATE 20,I-14 :
 PRINT I" -"N$(I);" "NA(I) : NEXT I
520 FOR T=1 TO 40 : PRINT"-"; : NEXT
T
530 REM---<ACTION>--------
540 PRINT"ACTIONS :" : PRINT
550 PRINT"1. SURVEILLANCE" : PRINT"2.
 ARRESTATION FINALE"
560 INPUT"CHOIX";A
570 IF A<1 OR A>2 THEN 410
580 IF A=2 THEN 1590
590 INPUT "SURVEILLANCE DE ";X
600 Z0=0 : Z1=0 : Z2=0
610 IF X>32 THEN 590
620 A=INT(RND(1)*100)+1
630 IF A< NA(X)/1.5 THEN 1020
640 IF A>= NA(X)+10 THEN PRINT N$(X)
" EST CHEZ LUI..." : GOTO 670
650  PRINT N$(X) " NE SEMBLE PAS CHEZ
 LUI !..." : GOTO 1400
660 REM---<X EST CHEZ LUI>----
670 INPUT "VOUS FRAPPEZ A SA PORTE (O
/N) ?";A$
680 IF A$<>"O" THEN 1400
690 CLS : PRINT"OK ! VOUS SONNEZ ET "
N$(X)" VOUS OUVRE..."
700 PRINT"1. VOUS PERQUISITIONNEZ"
710 PRINT"2. UNE PROPOSITION : ETRE A
GENT DOUBLE "
720 PRINT"3. VOUS JOUEZ LES NAIFS..."
730 INPUT"CHOIX : ";A
740 IF A<1 OR A>3 THEN 700
750 IF A=3 THEN NA(X)=NA(X)-20 : PRIN
T"IL A L'AIR RASSURE..." : GOTO 1380
760 IF A=1 THEN 860
770 IF NA(X)<50 THEN 820
780 IF NA(X)>75 THEN GOSUB 310
790 PRINT"IL ACCEPTE, SEMBLE AVOIR PE
UR ET DIT "N$(Z) : NA(X)=NA(X)+20
800 IF N$(Z)="" THEN PRINT N$(INT(J))
810 GOTO 1380
820 Z=INT(RND(1)*32)+1
830 IF Z=X THEN 820
840 PRINT"IL ACCEPTE, SEMBLE AVOIR PE
UR ET DIT "N$(Z): NA(X)=NA(X)+10
850 GOTO 1380
860 GOSUB 310 : GOSUB 350
870 PRINT"DANS SES PAPIERS VOUS DECOU
VREZ LES NOMS SUIVANTS : "
880 IF Z0=0 THEN GOSUB 1730 : Z0=T
890 IF Z1=0 THEN GOSUB 1730 : Z1=T
900 IF Z2=0 THEN GOSUB 1730 : Z2=T
910 G=INT(RND(1)*6)+1 : REM 1 A 6
920 ON G GOTO 930,940,950,960,970,980
930 PRINT N$(Z0):PRINT N$(Z1):PRINT N
$(Z2): GOTO 990
940 PRINT N$(Z0):PRINT N$(Z2):PRINT N
$(Z1): GOTO 990
950 PRINT N$(Z1):PRINT N$(Z0):PRINT N
$(Z2): GOTO 990
960 PRINT N$(Z1):PRINT N$(Z2):PRINT N
$(Z0): GOTO 990
970 PRINT N$(Z2):PRINT N$(Z0):PRINT N
$(Z1): GOTO 990
980 PRINT N$(Z2):PRINT N$(Z1):PRINT N
$(Z0)
990 GOSUB 1740 : PRINT N$(T)
1000 NA(X)=NA(X)+50
1010 GOTO 1380
1020 REM---<X SORT DE CHEZ LUI>---
1030 CLS : PRINT N$(X)" SORT DE CHEZ
LUI..."
1040 INPUT "FILATURE (O/N) ?";A$
1050 IF A$<>"O" THEN 410
1060 DX=INT(RND(1)*100)+50
1070 PRINT N$(X) " EST A "DX;" METRES
"
1080 IF CP=6 THEN CP=0 : GOTO 1250
1090 PRINT"1. VOUS VOUS RAPPROCHEZ"
1100 PRINT"2. VOUS LAISSEZ DE LA DIST
ANCE"
1110 INPUT "VOTRE CHOIX : ";B
1120 IF B=1 THEN W=-1 : GOTO 1140
1130 W=1
1140 INPUT"NOMBRE DE METRES : ";M
1150 DX = DX+(M * W)
1160 Z=INT(RND(1)*100)+1
1170 CP=CP+1
1180 IF Z<NA(X) AND DX>120 THEN PRINT
"VOUS L'AVEZ PERDU DE VUE !" : GOTO 1
380
1190 IF Z<NA(X) AND DX>80 THEN PRINT
: PRINT"IL MARCHE..." : GOTO 1070
1200 IF Z<NA(X) AND DX>60 THEN PRINT
: PRINT"IL SE RETOURNE..." : NA(X)=NA
(X)+1: GOTO 1070
1210 IF Z<NA(X) AND DX>40 THEN PRINT
: PRINT"IL FUIT ET DISPARAIT DANS LA
FOULE !" : NA(X)=NA(X)+10 : GOTO 1380
1220 IF Z<NA(X) AND DX>20 THEN PRINT
: PRINT"VOUS ETES REPERE !..." : NA(X
)=NA(X)+10 : GOTO 1070
1230 IF Z>=NA(X) AND DX>20 THEN PRINT
: PRINT"IL MARCHE..." : GOTO 1070
1240 IF Z>=NA(X) AND DX<20 THEN PRINT
: PRINT"IL SE RETOURNE" : NA(X)=NA(X)
+8 : GOTO 1070
1250 REM ---ANALYSE---
1260 IF NA(X)>50 AND NA(X)<70 THEN PR
INT"IL S'ASSIED SUR UN BANC ET ATTEND
...QUE VOUS PARTIEZ !" : NA(X)=NA(X)-
10 : GOTO 1380
1270 IF NA(X)<=50 THEN PRINT"IL SEMBL
E CONTACTER UNE PERSONNE..."
1280 IF NA(X)>69 THEN PRINT"IL SEMBLE
 CONTACTER UNE PERSONNE..." : CT=3 :
GOTO 1320
1290 CT=INT(RND(1)*3)+1
1300 IF CT=1 THEN GOSUB 320
1310 IF CT=2 THEN GOSUB 360
1320 IF CT=3 THEN Z=INT(RND(1)*32)+1
1330 IF N$(Z)="" THEN CT=3 : GOTO 132
0
1340 IF Z<>X THEN PRINT"APRES VERIFIC
ATION, IL S'AGIT DE "N$(Z): NA(X)=NA(
X)+8 : GOTO 1360
1350 CT=3 : GOTO 1320
1360  PRINT N$(Z) " A L'AIR TRES ANGO
ISSE !" : NA(Z)=NA(Z)+25
1370 REM-----<ROUTINE ATTENTE>---
1380 A$=INKEY$ : IF A$="" THEN 1380
1390 GOTO 410
1400 REM----<ACTIONS>--------
1410 PRINT"1. POSEZ UN MICRO"
1420 PRINT"2. PLACEZ SON TELEPHONE/EC
OUTE"
1430 PRINT"3. LAISSEZ TOMBER"
1440 INPUT "CHOIX :";A
1450 IF A<1 OR A>3 THEN PRINT"IL REVI
ENT...VOUS PARTEZ" : GOTO 1380
1460 ON A GOTO 1480,1520,1580
1470 PRINT"VOUS QUITTEZ LES LIEUX" :
GOTO 1380
1480 IF NA(X)>65 THEN PRINT"IL PARLE
AVEC UN MEMBRE DU CLUB MAIS SANS TRAH
IR SON NOM..." : GOTO 1380
1490 GOSUB 360
1500 IF Z1<>0 AND Z2<>0 THEN PRINT"IL
 PARLE AVEC "N$(Z1) : GOTO 1380
1510 PRINT"IL RESTE SILENCIEUX..." :
GOTO 1380
1520 GOSUB 320 : GOSUB 360
1530 IF Z0=0 OR Z1=0 OR Z2=0 THEN 157
0
1540 IF NA(X)>90 THEN PRINT"IL PARLE
AVEC UN CERTAIN..."N$(Z0) : GOTO 1380
1550 IF NA(X)>70 THEN PRINT"IL PARLE
AVEC UN CERTAIN..."N$(Z1) : GOTO 1380
1560 IF NA(X)>60 THEN PRINT"IL PARLE
AVEC UN CERTAIN..."N$(Z2) : GOTO 1380
1570 GOSUB 1740 : PRINT"IL PARLE AVEC
 UN CERTAIN..."N$(T) : GOTO 1380
1580 PRINT"OK !" : GOTO 1380
1590 REM---<ARRESTATION>-------
1600 PRINT"VOUS AVEZ TROUVE LE CHEF D
U RESEAU ?"
1610 INPUT"CONFIRMEZ PAR 'O'";A$
1620 IF A$<>"O" THEN 410
1630 INPUT"INDIQUEZ LE NUMERO :",ES
1640 PRINT"SUR VOTRE ORDRE..."
1650 PRINT"LA D.S.T ARRETE "N$(ES)
1660 IF ES=V(1) THEN PRINT"BRAVO "J$"
 ! VOUS ETES TRES FORT !!" : END
1670 PRINT"........................"
1680 PRINT"A LA DATE PREVUE "N$(V(1))
" FAIT"
1690 PRINT"ASSASSINER UN MINISTRE ETR
ANGER"
1700 PRINT"ET DISPARAIT DANS LA NATUR
E..."
1710 PRINT N$(V(1)) " ETAIT LE CHEF D
U RESEAU"
1720 PRINT"VOTRE MISSION A ECHOUE" :
END
1730 REM----<MENSONGE !>-----
1740 T=INT(RND(1)*32)+1
1750 IF V(N(T))<>0 THEN 1740
1760 RETURN
```

POUR TOUS LES ÉVÈNEMENTS HEUREUX DE L'ANNÉE

(anniversaires, fêtes, noël, jour de l'an)

CHÈQUES-CADEAUX JEUX-DESCARTES

50F JEUX DESCARTES 50F

100F JEUX DESCARTES 100F

VEUILLEZ ÉCHANGER CE CHÈQUE CADEAU D'UNE VALEUR DE CENT FRANCS

A ... le ...

A ...

De la part de : ...

ÉCHANGEABLE DANS LES BOUTIQUES PILOTES :
75008 PARIS 15, rue Montalivet - 42.65.28.53
75005 PARIS 40, rue des Écoles - 43.26.79.83
69002 LYON 13, rue des Remparts d'Ainay - 78.37.75.94
PAR CORRESPONDANCE :
75008 PARIS 5, rue de la Baume - 45.63.56.30

INFORMATIONS DANS LES BOUTIQUES PILOTES JEUX DESCARTES

75008 PARIS	75005 PARIS	69002 LYON
15, rue Montalivet	40, rue des Écoles	13, rue des Remparts-d'Ainay
42.65.28.53	43.26.79.83	78.37.75.94

UNIQUE sur Minitel

ECHECS

CONTRE L'ORDINATEUR

JEUX DE ROLE

de 2000 ans avant J.-C. à l'an 3000 de la 5e ère galactique

SUPER-CONCOURS

gagnez un voyage aux U.S.A. et des centaines de superbes cadeaux !

et vous pouvez dialoguer tout en jouant!



3615 tapez AK

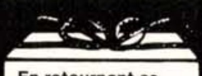
HYPNOSE

- Comment se sentir toujours fort et sûr de soi
- Comment attirer la considération, l'argent et le Succès
- Un livret de 20 pages GRATUIT !



Découvrez GRATUITEMENT les «Techniques Secrètes de l'Hypnose» :
- Hypnose-éclair
- Hypnose par lettre
- Hypnose pendant le sommeil
- Hypnose par magnétophone
- AUTO-HYPNOSE

Elles vous donneront un pouvoir sans limite sur vous-même. Votre ascendant, votre magnétisme en seront décuplés :
Vous vous sentirez toujours fort et sûr de vous, maître de vos émotions et de votre pensée.
Demandez dès aujourd'hui notre livret GRATUIT. Il vous montrera comment acquérir une concentration, une volonté inflexible qui vous ouvriront toutes grandes les Portes du Succès.



En retournant ce bon avant le 31 mars 1987 vous recevrez en cadeau un dessin hypnotique pour induire l'hypnose et vous mettre en auto-hypnose.

BON GRATUIT

Bon pour l'envoi GRATUIT du livret sur les applications des **"Techniques secrètes de l'Hypnose et de l'Auto-Hypnose"** à retourner au C.E.T.H. FN 16, B.P. 94, 60501 CHANTILLY CEDEX.

Nom . . . .
Prénom. . . . .
No . . . . Rue. . . . .
Code . . . . Ville . . . .

ET VICE VERSA...

Pièces blanches d'un côté, noires de l'autre... Evidemment, on pense à Othello. Mais ce matériel, aussi riche que simple, se prête à bien d'autres retournements... En voici quelques exemples.

L'apparition des pièces réversibles dans les jeux est relativement récente puisqu'on peut la dater de l'époque victorienne avec le fameux Reversi, devenu depuis Othello. Spécialistes, au sens propre, des retournements de situation, les pions réversibles ont inspiré plusieurs inventions modernes (Archimède, Mentalis, Overturn, Seegover, Tau...) jusqu'au dernier-né, coqueluche de *J&S* et de Jessie: le Gasp.

Trois d'entre eux sont présentés ici: Blocs, jeu de blocage, Troll, jeu de liaison utilisant le matériel d'Othello, et Cæsars, jeu d'alignement.

Tout d'abord réservée aux pions, la réversibilité s'est également transmise à des pièces plus complexes, notamment les polyminos avec l'excellent Boomerang.

Un seul matériel a jusqu'ici été curieusement tenu à l'écart: les cartes à jouer. Le petit Skiso entend réparer cet oubli; les amateurs de Go y retrouveront peut-être, en très simplifié, certaines de leurs notions tactiques favorites.

Le matériel:
Tout ludophile qui se respecte devrait au moins disposer d'un jeu avec des pièces réversibles (Othello en est un très bon exemple). Ce matériel lui suffira pour jouer à Blocs et à Troll. Ceux qui ne disposeraient pas de ce minimum choisiront entre le bricolage (coller des pions blancs et noirs d'un vieux jeu de dames) ou les pièces de monnaie (côté pile/côté face).

BLOCS

Joueurs: 2

Objectif: blocage

Matériel:
- un damier de 4×4 cases
- 16 pions réversibles

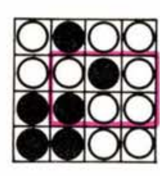
Préparation: pour cette phase, un joueur est Blanc et l'autre Noir. Chacun, à son tour, prend un pion et le place sur une case libre de son choix, en faisant apparaître sa propre couleur.

marche du jeu: le joueur qui était Blanc commence. Chaque joueur, à son tour, retourne l'ensemble des pions d'un rectangle inscrit dans le damier. Ce rectangle peut être un carré. Il peut être réduit à un seul pion, ou être l'ensemble du carré 4×4 du damier.

Le rectangle choisi doit cependant obéir à une règle: il doit comporter un pion de couleur noire en son coin inférieur droit. Le damier doit donc être clairement orienté par convention entre les joueurs, qui auront intérêt à se placer du même côté du damier (sinon, pour l'un des joueurs la règle deviendra: le rectangle à retourner doit comporter un pion noir en son coin supérieur gauche).



1. Exemple de position de départ.



2. Le premier joueur a retourné les pions du rectangle indiqué.

Fin de la partie: la partie s'achève lorsqu'un joueur ne peut plus jouer car tous les pions sont blancs. Son adversaire est vainqueur.
(Création John Conway)

TROLL

Joueurs: 2

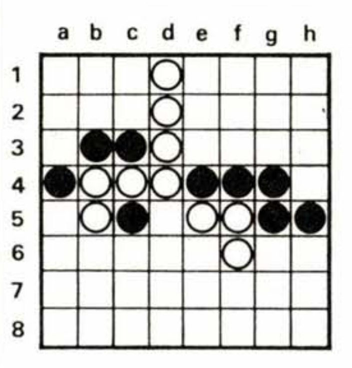
Objectif: former un chemin d'un bord à l'autre du damier

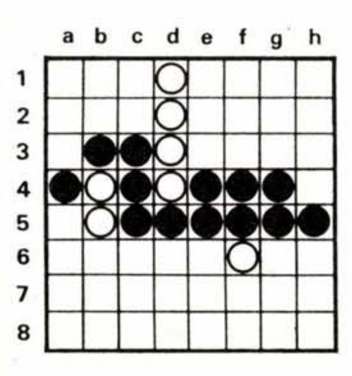
Matériel:
- un damier de 8×8 cases
- 64 pions réversibles

Préparation: un joueur est Blanc et l'autre Noir. Les joueurs conviennent d'attribuer à une paire de bords opposés la couleur Blanc et à l'autre paire la couleur Noir.
Le damier est vide.

Marche du jeu: Blanc commence. Chaque joueur à son tour pose un pion sur une case libre du damier à son choix, en faisant apparaître sa couleur. Il ne peut cependant poser ce pion sur une case d'un bord adverse ou sur un coin qu'à la condition d'effectuer un retournement.

Retournement: lorsque le pion posé prend en tenailles, avec un autre pion de même couleur, un ou plusieurs pions contigus adverses, ces derniers sont retournés (principe d'Othello). Comme à Othello, le retournement





En jouant d5, Noir n'achève pas sa liaison (les pions b3 et a4, en diagonale, ne sont pas connectés). Mais il menace de la faire en jouant a3, a5 ou b6. Mais Blanc peut couper la ligne en jouant par exemple d6.

peut avoir lieu en ligne orthogonale ou diagonale, et il est obligatoire de retourner tous les pions pris en tenailles par le pion posé.
La différence fondamentale avec Othello est qu'il n'est pas obligatoire d'effectuer un retournement à chaque coup.

Fin de la partie: le vainqueur est celui qui parvient à réaliser un chemin continu à sa couleur reliant ses deux bords. La continuité doit être orthogonale (deux pions se touchant en diagonale ne sont pas considérés comme continus pour le chemin).
Les coins appartiennent à chacun des deux bords dont ils sont les extrémités.
(Création Jean-Claude Rosa)

CÆSARS

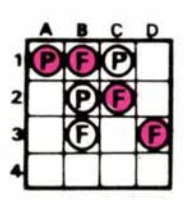
Joueurs: 2

Matériel:
- un damier de 4×4 cases
- deux séries distinctes (couleurs) de 8 pièces réversibles.

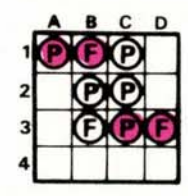
Objectif: former un alignement de trois de ses pièces présentant le même côté.

Préparation: chaque joueur prend une série de pièces.
Le damier est vide.
On détermine qui commence.

Marche du jeu:
le premier joueur pose une de ses pièces sur une case de son choix, côté pile ou côté face.
Le second joueur commence son tour en déplaçant la pièce jouée par le premier sur une case adjacente orthogonalement et en la retournant.
Puis il pose une de ses pièces sur une case libre de son choix, côté pile ou côté face.
Par la suite, chaque joueur, à son tour, commence par déplacer et retourner une pièce de l'adversaire à son choix; puis il pose une des siennes selon les mêmes règles.
Quand on le peut, on doit retourner une pièce adverse. Ce n'est que dans le cas où cela est impossible (elles sont coincées) que le joueur n'en retourne pas.



***1.** Rouge a réalisé un alignement de trois "faces"...*



***2.** ... mais Blanc déplace le pion c2 en c3, le retourne, puis place l'un de ses pions en c2.*

Fin de la partie: le vainqueur est celui qui réussit un alignement continu (orthogonal ou diagonal) de trois de ses pièces présentant le même côté, sans que l'adversaire puisse détruire cet alignement au coup suivant.
Ce jeu a été commercialisé par Ideal Loisirs. Il est, hélas, aujourd'hui introuvable.

SKISO

Joueurs: 2

Matériel: un jeu de 52 cartes

Objectif: former le plus grand territoire de cartes à sa couleur.
Préparation: un joueur est Rouge et l'autre Noir. On donne l'As de cœur à Rouge et celui de pique à Noir. Puis on mélange les cinquante cartes restantes et on les étale sur la table en un tableau de cinq rangées et de cinq colonnes.

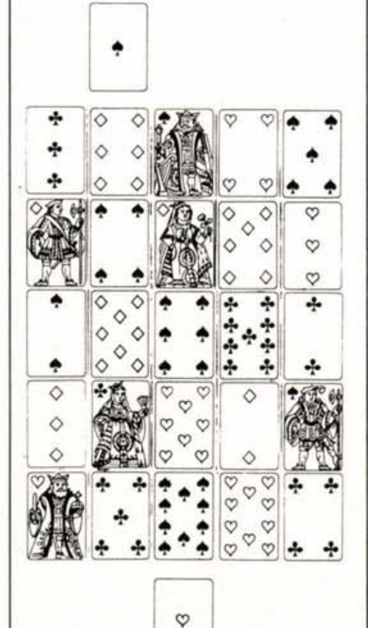
Les vingt-cinq premières cartes sont posées face cachée; puis les autres les recouvrent face visible. Un paquet de deux cartes sera considéré comme une seule carte "réversible".

Marche du jeu: Rouge commence. Chaque joueur, à son tour, décide de l'une des actions suivantes:
- il passe,
- il retourne une carte,
- il joue son as.

Passe: le joueur passe tout simplement son tour et c'est à son adversaire de jouer.

Retourne: le joueur ôte du jeu une carte de son choix et retourne celle qui est en dessous. On ne peut donc plus effectuer cette opération sur une carte qui a déja été retournée.

Jeu de l'as: le joueur place son as sur une carte de son choix, déjà retournée ou non. Dans ce dernier cas, cette action "gèle" la carte qui ne pourra plus être retournée.



***1.** Exemple de position de départ. Le score provisoire est:*
Noir: 5 (plus grand territoire noir, cinq cartes: 6 ♠, 9 ♣, 2 ♣, V ♠ et 4 ♣) + 1 (l'as non joué) = 6
Rouge: 4 + 1 = 5

(Création François Pingaud)

Un joueur ne peut placer son as sur celui de son adversaire.

Fin de la manche: la manche s'arrête lorsqu'il n'y a plus de carte à retourner ni d'as à jouer, ou lorsque les deux joueurs ont passé successivement.
Chaque joueur compte alors ses points en additionnant:
- le plus grand territoire connexe (connexité orthogonale) formé par les cartes de sa couleur,
- les cartes de sa couleur ôtées du jeu,
- son as s'il l'a conservé.

Partie: elle se joue en quatre manches où les couleurs alternent entre les joueurs et dont les scores sont ajoutés
Le plus fort score final gagne.



***2.** Rouge commence, enlève le 9 ♣ et retourne le 6 ♥. Le score provisoire est:*
Noir: 3 + 1 + 1(le 9 ♣ enlevé) = 5
Rouge: 8 + 1 = 9

LUDOQUIZ



1 A la belote, un carré de 9 vaut:

a. 100 points
b. 150 points
c. 200 points

2 La lettre Q vaut, au Scrabble:

a. 8 points
b. 10 points
c. 12 points

3 Au tarot à quatre, le chien comporte:

a. 3 cartes
b. 4 cartes
c. 6 cartes

4 Au bridge, on compte le roi pour:

a. 3 points
b. 4 points
c. 5 points

5 A Trivial Pursuit, les cases correspondant à la catégorie "sciences" sont:

a. jaunes
b. rouges
c. vertes

6 Aux échecs, deux pions doublés sont:

a. sur la même ligne
b. sur la même colonne
c. sur la même diagonale

7 Au backgammon, un videau accepté au double de sa valeur proposée est appelé:

a. beaver
b. gammon
c. racoon



8 Lequel de ces coups existe aux dames?

a. coup Galilée
b. coup Rembrandt
c. coup Raphaël

9 Othello (ou Reversi) est un jeu d'origine:

a. italienne
b. française
c. anglaise

10 Le jass est un jeu:

a. de cartes
b. de dés
c. de pions

11 Au tarot, si un joueur possède le Petit sec:

a. il peut l'utiliser comme excuse
b. le petit est déclaré imprenable
c. on annule la donne

12 Au go, un "semeaï" est:

a. une séquence de coups obligatoires
b. une menace sur un pion
c. une course de vitesse

13 Chaque joueur dispose, au rami, de:

a. 13 cartes
b. 14 cartes
c. 15 cartes

14 En bridge de compétition, quel est le contrat le moins rémunérateur?

a. trois sans atout demandés et juste faits
b. un sans atout contré plus deux
c. deux cœurs contrés juste faits

15 Le Multimo se joue sur une grille:

a. 8 × 10
b. 10 × 10
c. 12 × 10

16 Aux échecs, le début: 1. d4, Cf6; 2. c4, c5 caractérise:

a. la défense Benoni
b. la défense Est-Indienne
c. la défense Kérès

17 "Acey Dencey" est:

a. un jeu de cartes
b. un jeu micro
c. une variante du backgammon

18 Un terme est employé à la fois au bridge, au tarot et aux dames:

a. levée
b. chute
c. trèfle



19 la Scopa se joue avec:

a. 32 cartes
b. 40 cartes
c. 48 cartes

20 Dans la variante de poker appelé "Nullot", le meilleur jeu possible est:

a. A 2 3 4 5
b. A 2 3 4 6
c. 2 3 4 6 7

21 Le championnat du monde de Scrabble 1986 a eu lieu à:

a. Montréal
b. Bruxelles
c. Lausanne

22 Le jeu micro pour *Apple* "American Challenge" simule:

a. la bourse de New York
b. des régates
c. les élections américaines

23 La première loterie nationale française fut créée sous:

a. François I[er]
b. Henri IV
c. Louis XIV

24 Le simultané mondial de bridge Epson a rassemblé:

a. 28 000 joueurs
b. 66 000 joueurs
c. 348 000 joueurs

25 Le célèbre champion d'échecs Philidor s'appelait de son vrai nom:

a. Isidore Ducasse
b. Giorgio Filidori
c. François-André Danican

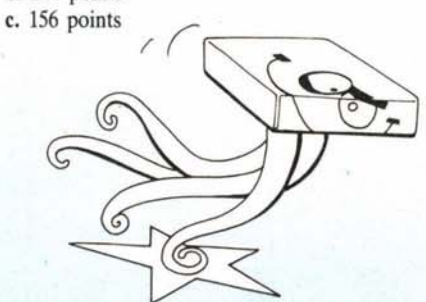


26 La finale du premier championnat du monde de bridge, en 1935, opposa:

a. la France et l'Italie
b. la France et les USA
c. l'Italie et les USA

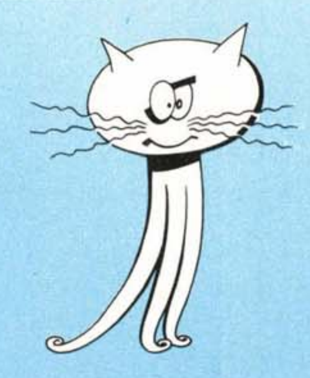
27 Le premier coup le plus cher possible dans une partie de Scrabble totalise:

a. 138 points
b. 144 points
c. 156 points



28 A Othello, deux cases sont "miaï" lorsque:

a. jouer sur l'une oblige l'adversaire à jouer sur l'autre
b. elles sont contiguës et occupées par des pions de couleurs différentes
c. elles sont contiguës et occupées par des pions de même couleur



29 Au go, le titre le plus prestigieux qu'un joueur puisse détenir est:

a. Honinbo
b. Meijin
c. Kisei

30 Le premier quotidien français à publier des grilles de mots croisés fut:

a. le Gaulois
b. le Temps
c. Excelsior

Solutions page 117



DEUX CONTRE UN

SUR MINITEL
36-15
JESSIE ENVOI
EC ENVOI

STRATÉGIES

La dernière rubrique fut consacrée aux luttes Roi + pion contre Roi, et Roi + pion contre Roi + pion. Ce numéro sera l'occasion d'étudier les subtilités de l'antagonisme entre Roi + deux pions et Roi + un pion. Comme souvent la réduction du matériel n'amène en rien celle de la richesse des idées : les exercices qui suivent vous donneront du fil à retordre.
Tout joueur de bon niveau se doit de connaître les manœuvres nécessaires pour concrétiser son pion de plus en victoire, même si ce genre de position ne survient finalement qu'assez rarement dans les parties qu'il joue. A vos pions, partez!

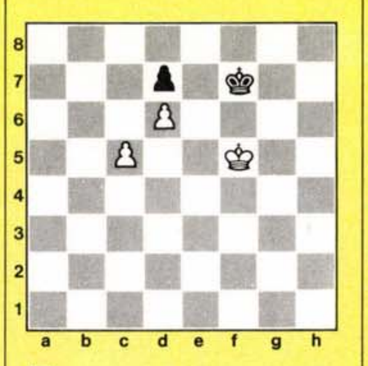


L'idée gagnante consiste à transformer "deux pions contre un" en "un pion contre zéro". Comment?



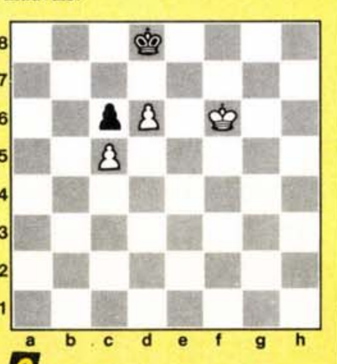
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Poussez l'adversaire dans les cordes!



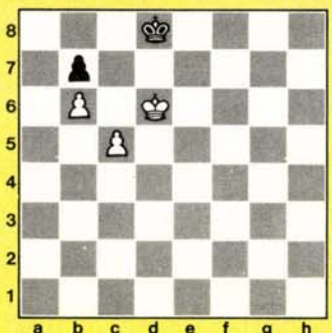
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Attention, les coups "évidents" sont mauvais!



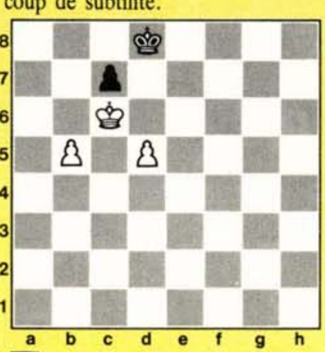
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Pas de précipitation, s'il vous plaît!



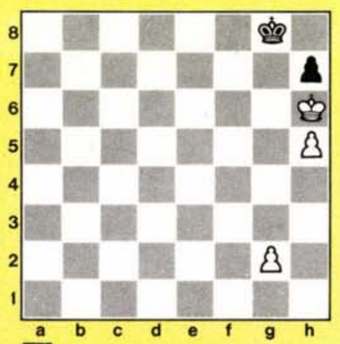
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Toujours peu de matériel pour beaucoup de subtilité.



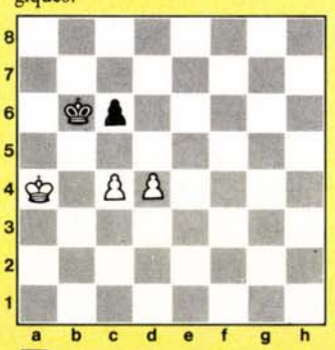
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Calculez, au sens propre!



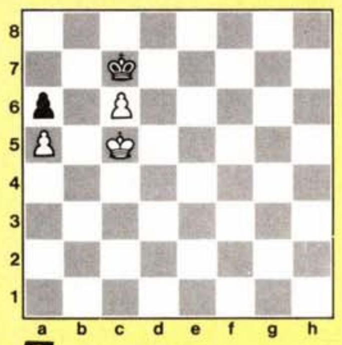
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Une étude fondamentale, qui contient beaucoup d'idées pédagogiques.



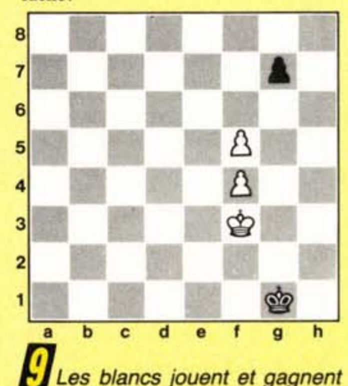
7 *Les blancs jouent et gagnent*

Ah, si c'était aux noirs de jouer!



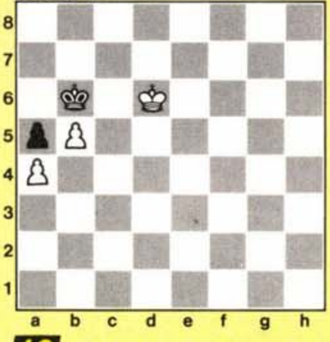
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Après deux coups précis tout devient facile.



9 *Les blancs jouent et gagnent*

S'éloigner pour mieux revenir. C'est le thème.



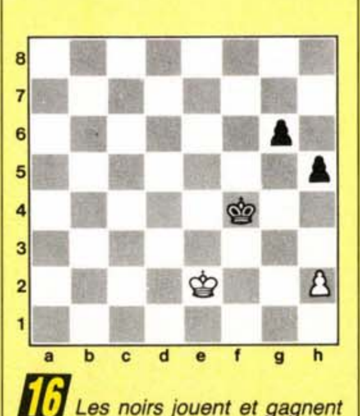
12 *Les blancs jouent et gagnent*

Il suffit, comme le grand-maître Gligoric, de faire le tour du problème.



13 *Les blancs jouent et gagnent*

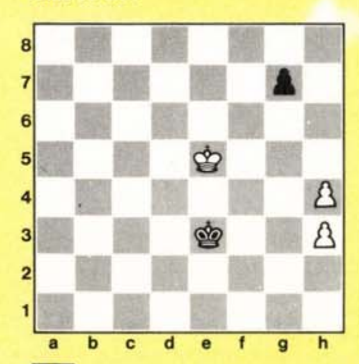
Ne laissez pas échapper la victoire, comme le grand-maître Schlechter le fit!



16 *Les noirs jouent et gagnent*

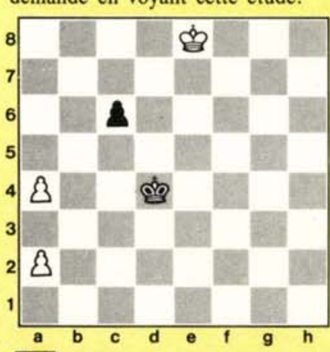
Solutions page 117

Pensez au zugzwang et vous trouverez la clé!



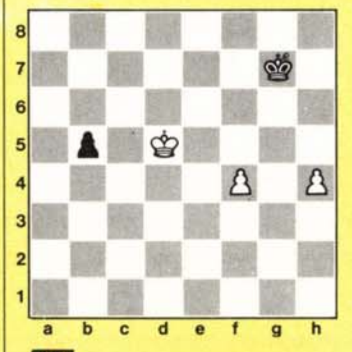
10 *Les blancs jouent et gagnent*

Faibles, les pions doublés? On se le demande en voyant cette étude.



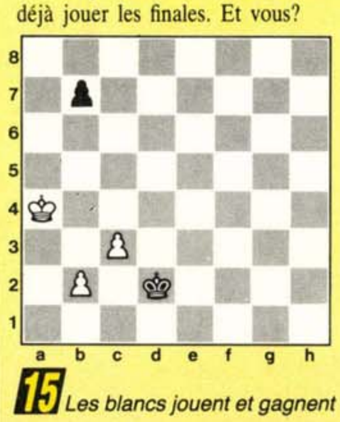
11 *Les blancs jouent et gagnent*

Deux pions, même disloqués, valent mieux qu'un.



14 *Les blancs jouent et gagnent*

A dix-sept ans Robert Fischer savait déjà jouer les finales. Et vous?



15 *Les blancs jouent et gagnent*

GRANDS CLASSIQUES

PARTIE COMMENTEE

Blancs: Cohn; Noirs: Rubinstein

Jouée à Saint-Petersbourg en 1909 Gambit-Dame accepté.

1. d4, d5; 2. Cf3, c5; 3. c4, d×c4; 4. d×c5

(j'ai extrait cette partie du livre du Polonais Kristof Pytel consacré à son célèbre compatriote Akiba Rubinstein. Celui-ci rivalisait avec Capablanca dans l'art et la manière de jouer les fins de partie. Mauvais psychologue, le joueur conduisant les blancs va croire à son salut en échangeant toutes les pièces)

4. ...D×d1+; 5. R×d1, Cc6; 6. e3, Fg4; 7. F×c4, e6; 8. a3, F×c5; 9. b4, Fd6; 10. Fb2, Cf6; 11. Cd2, Re7; 12. Re2, Fe5; 13. F×e5, C×e5; 14. Thc1, Tac8; 15. Fb3, Thd8; 16. Cc4, C×c4; 17. T×c4, T×c4; 18. F×c4, Ce4; 19. Re1, F×f3!; 20. g×f3, Cd6; 21. Fe2, Tc8; 22. Rd2, Cc4+; 23. F×c4, T×c4; 24. Tc1?



24. ... T×c1!; 25. R×c1, Rf6!

(déjà Rubinstein voit le plan gagnant: venir en h3 pour paralyser le Roi blanc à la défense du pion h2, pousser ses pions sur l'aile-Roi, forcer des échanges dans ce secteur, puis enfin se ruer vers a3 pour le capturer. De la belle ouvrage);

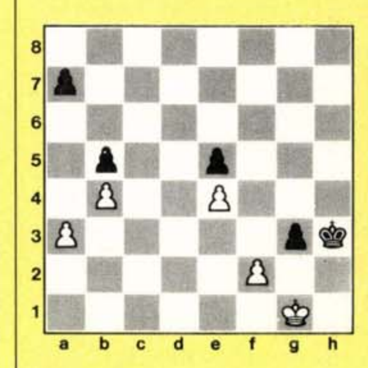
26. Rd2, Rg5; 27. Re2, Rh4; 28. Rf1, Rh3; 29. Rg1, e5!

(fixant les pions doublés car si 30. f4?, e×f4; 31. e×f4, Rg4);

30. Rh1, b5!; 31. Rg1, f5; 32. Rh1, g5; 33. Rg1, h5; 34. Rh1, g4! 35. e4

(une mort certaine venait après le "normal" 35. f×g4: 35. ...h×g4; 36. Rg1, f4!; 37. e×f4, e×f4; 38. Rh1, g3!; 39. h×g3, f×g3; 40. f×g3, R×g3 et a3 va être croqué)

35. ...f×e4; 36. f×e4, h4; 37. Rg1, g3; 38. h×g3, h×g3



39. Les blancs abandonnent.

En effet, après 39. f4 (sinon c'est une défaite plus lente mais aussi certaine) e×f4; 40. e5, f3; 41. e6, g2; 47. e7, Rg3; 48. e8=D, ils se font mater par 48. ...f2.

LE P.L.I A LA SAUCE 87

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Cette année, les héritiers de Pierre Larousse ont en effet, entre autres, concocté trois nouvelles sauces destinées à agrémenter nos grilles: vous pourrez choisir, selon votre goût, les ACHARDS ou le CHUTNEY, tous deux à base de fruits et légumes macérés dans des épices, ou bien l'ANCHOYADE (ou ANCHOIADE) provençale...

Codification de la grille
La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — **lettre triple**
mot double — **mot triple**
? joker

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1986* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

De nombreux nouveaux noms d'habitants font aussi partie de la fournée:

ACHEEN,enne (grec ancien)
AJACCIEN,enne
ALGONKIN ou ALGONQUIN (amérindien)
AMIENOIS,e
BENINOIS,e
BERRUYER,e (de Bourges)
BURKINABE (du Burkina Fasso)
GAMBIEN,enne
NIMOIS,e
SOMALI,e
ou SOMALIEN,enne

Le vocabulaire scientifique est, comme tous les ans, à l'honneur, et particulièrement:
- l'informatique:
BIDOUILLER v.t
LISP (langage)
LUDICIEL
PIXEL (unité)
PROLOG (langage)

- la médecine et la biologie:
ALLOSOME (chromosome)
BINOMINAL,e
DYSMATURE (nouveau-né...)
EUTOCIQUE (accouchement normal)
GRAPHIOSE (maladie des ormes)
INTUBER v.t
ONCOGENE (cancérigène)
PERFUSER v.t
PREDICTIF,ive
SINUSIEN,enne
UROKINASE (enzyme)

- et dans les autres domaines scientifiques et techniques:
BIENERGIE (chauffage)
BIPOINT (math)
BLOCK (signal ferroviaire)
COMPACTER v.t
DISJONCTER v.t
GLUON (particule)
HEXANE (chimie)
SIEVERT (unité)
SUPERAMAS (...de galaxies)

Le sport est, cette année, particulièrement choyé, avec:
BICROSS
FUN
ou FUNBOARD (planche à voile)
RAFT
ou RAFTING (descente en canoë)
RANDONNER v.i
SQUEEZER v.t (bridge)
SUIVEUSE (voiture...)
VELOCROSS
VOLLEYER v.i

Et l'économie n'est pas oubliée, avec:
ANNUALISER v.t
DESINDEXER v.t
EUROFRANC
KILOFRANC
REPRENEUR

Citons, aussi, pour être complets:
BARONNET (nouvelle orthographe de baronet)
BLOUSANT,e
BRIEFER v.t
CADREUSE
DILIGENTER v.t
FINALISER v.t
FIOUL
HOOLIGAN
HUARD
ou HUART (canard canadien)
INTOX
JINGLE
KATHAKALI (théâtre indien)
MOULT (adverbe)
RAPSODE (nouvelle orthographe de rhapsode)
RESIDENTE

De plus, les verbes: ARISER, ARRISER, CARROYER et RANCIR deviennent transitifs.

ENTRAINEZ-VOUS

Cette partie a été jouée au Tournoi de Pentecôte 1986 du Forum 111, à Paris. Si vous désirez la jouer à votre tour, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
N S C U X I Q			
- I L F I E E Z	CINQ	H7	26
? U S R S E X	FICELIEZ	7F	84
S O K L F U E	EX(C)USER	L7	50
E F U + T T C N	FOLKS	F7	37
C F + E A I L I	TENUTO (1)	8A	21
E D S E N O E	FICELAIT	A1	92
B N O U V L O	DENOUEES	D4	68
B N O U + E A J	VOL	K10	23
E U + D T Y S E	BANJO	14K	44
– V A T R U T E	YEUSE	15I	39
S E T U A N A	EVERTUAT	5D	94
A T + M ? A R T	SAUNEZ (2)	M2	30
E A M A R I P	F(O)RMATAT	1A	89
E P H I D N R	EMPALERAI	12G	65
D P R + O E R M	HEIN	13G	31
M O R + I G S U	PERD	L1	30
G I M R U + O D	SOYEUSE	15G	48
G I U + W H L A	DORMI	O8	21
G I L U W + G B	AH	B5	28
G G I L W	BUES	2J	12
G G I L	WU	I4	11
	CIL	3A	10
	TOTAL		953

Classement: 1[er] Patrick Epingard, avec 925 points; 2[e] Didier Roques, avec 923 points; 3[e] Paul Levart, avec 922 points.
(1) TENUTO inv.: terme musical
(2) SAUNER v.i: extraire le sel

Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent. Le signe – signifie que les lettres précédentes non utilisées ont été annulées.



LE COIN DU STRATEGE

Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à moyen terme...

Que jouez-vous avec :
C H N O P S Z



LE DEUXIÈME COUP

Dans ce problème envoyé par B. Cohen-Bacrie, on place au premier coup LIENS en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les tirages suivants:

1. E E G M N O R
2. D E E F I L N
3. A A E I K N ?
4. A C E H I O S
5. A A I M T U Z
6. A M N O O U ?
7. A I I R T Z ?
8. C D E I L L U
9. G H I N O O ?
10. A D E L U X ?



LES BENJAMINS

"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple".



Sur la grille ci-dessus, il est possible de trouver 14 Benjamins. Lesquels?
Solutions page 118

LE TOURNOI INTERNATIONAL DE MINSK

STRATEGIES

Du 3 au 20 août s'est déroulé à Minsk le traditionnel tournoi international sur invitation organisé par la fédération soviétique. Seize joueurs de six pays (Mauritanie, Belgique, Mongolie, Pays-Bas, URSS, Pologne) y participaient. Victoire totale des Soviétiques qui placent six de leurs joueurs aux six premières places. Korenewski et Baliakine terminent à égalité à la première place avec 23 points. Les Néerlandais terminent très loin à la septième et neuvième place avec 19 et 17 points. La véritable surprise de ce tournoi a été constituée par la contre-performance de Gantwarg qui termine sixième en ayant perdu quatre parties, gagné neuf, et annulé deux fois.

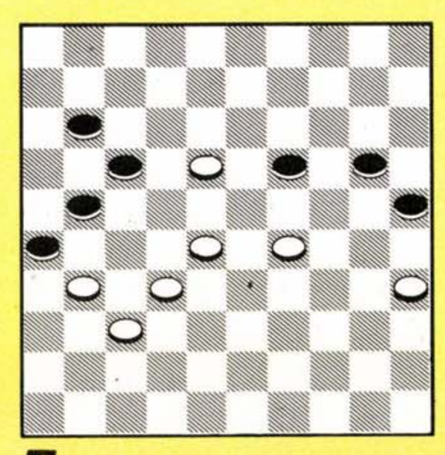
De ce tournoi, j'ai relevé quelques moments spectaculaires qui retinrent l'attention du public.

CODIFICATION DE LA GRILLE

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

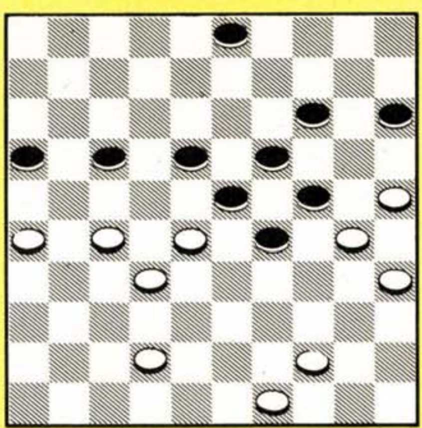
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Les blancs ont un gros avantage. Ils occupent bien le centre tandis que les noirs sont confinés aux bandes. Ne cherchez pas des coups violents pour conclure, mais plutôt quelques coups précis pour étouffer complètement l'adversaire.



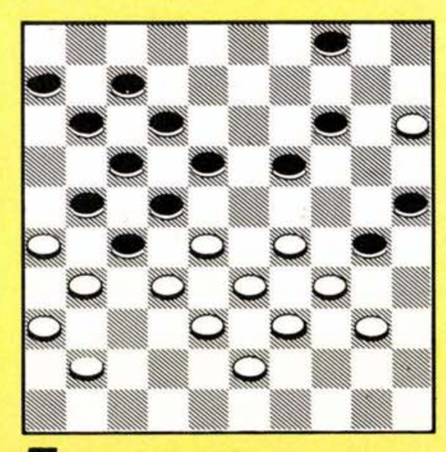
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Une offre classique permet de faire rapidement la différence. Laquelle?



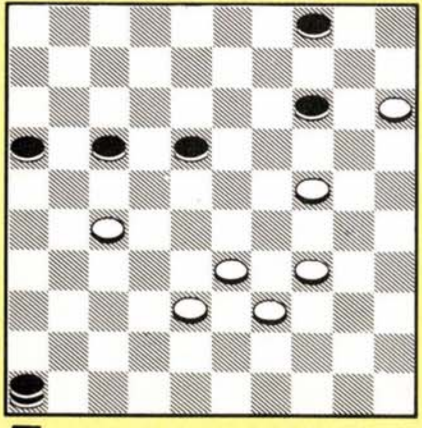
2 *Les blancs jouent et gagnent*

En exécutant un coup de talon surprenant, le Polonais Martko (noirs) aurait pu créer la surprise en battant le Soviétique Swizinski (blancs), mais il en a été tout autrement... (diagramme 4).



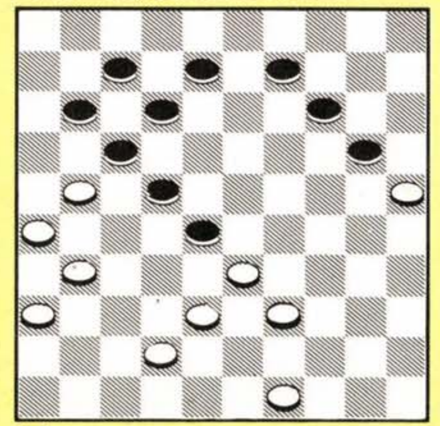
3 *Les noirs jouent et gagnent*

Même partie, 13 coups plus tard: les noirs viennent de jouer 11-17, coup qui va permettre aux blancs de capturer la dame en 3 coups et de gagner.



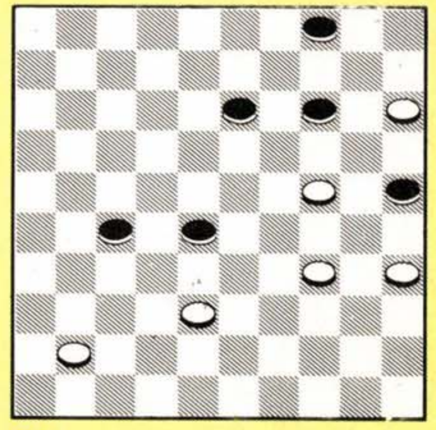
4 *Les blancs jouent et gagnent*

Goudt n'a pas vu qu'il avait une possibilité de gagner ici contre Gantwarg. C'est Mitchanski (URSS) qui a signalé aux deux joueurs cette combinaison gagnante. La voyez-vous?



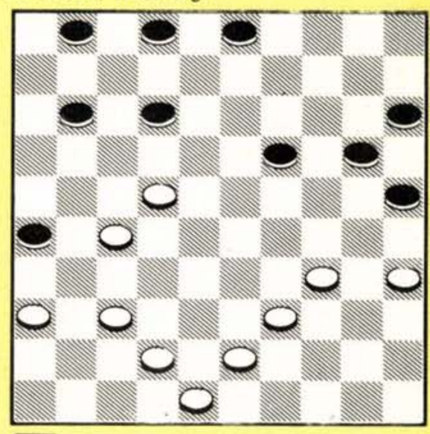
7 *Les noirs jouent et gagnent*

Quelques coups précis permettent aux noirs de passer rapidement à dame. Lesquels?



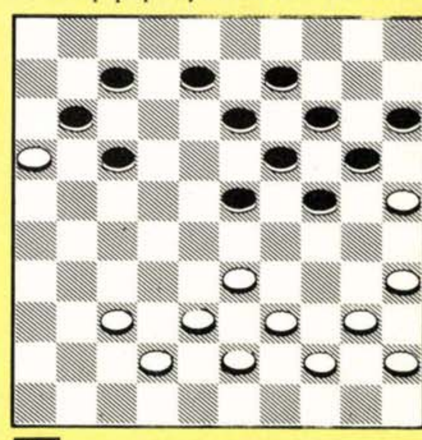
10 *Les noirs jouent et gagnent*

De quelle manière Presman a-t-il lancé une attaque décisive sur l'aile droite du champion du monde, Gantwarg?



11 *Les noirs jouent et gagnent*

Un exemple du style du vainqueur de ce tournoi, Korenewski (URSS), qui montre comment il étouffe progressivement ses adversaires. Quel est le coup qui paralyse l'aile droite des blancs?

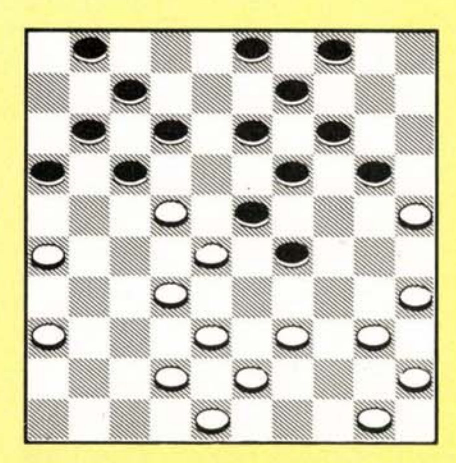


12 *Les noirs jouent et gagnent*

Solutions page 118

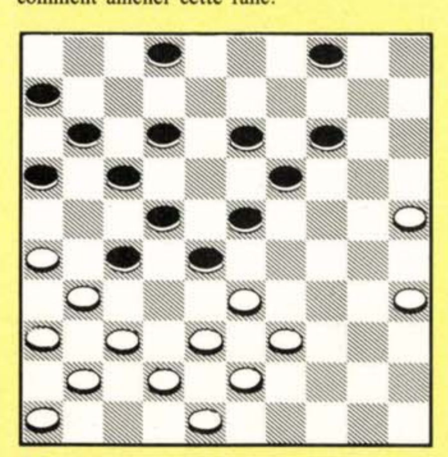
GRANDS CLASSIQUES

La tactique est souvent l'exploitation de fautes stratégiques; ici l'innocupation de la case 8 va permettre aux blancs de combiner.



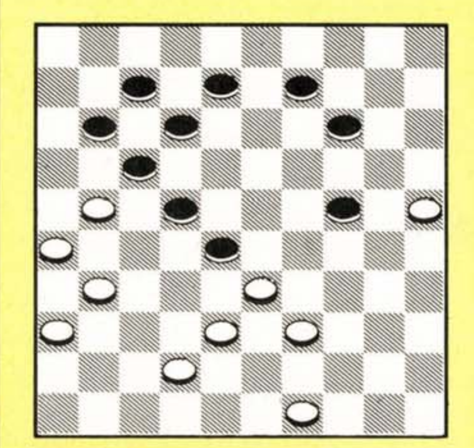
5 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Pour vous aider, un petit renseignement: les blancs prennent quatre pions noirs en jouant 38×20. Il ne vous reste plus qu'à trouver comment amener cette rafle.



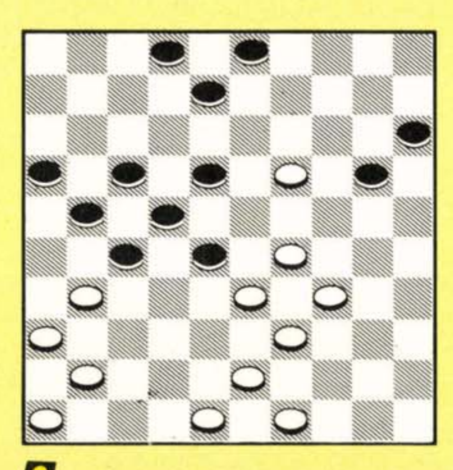
6 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Au lieu du coup gagnant, les noirs jouèrent 20-24?. Pour n'avoir pas su gagner, les noirs vont maintenant perdre: 2 coups des blancs et l'avant-poste des noirs devient indéfendable. Lesquels?



8 *Les blancs jouent et gagnent un pion*

Les blancs ont un pion très avancé dans le camp des noirs qui, par une manœuvre peu courante, le gagnent.



9 *Les noirs jouent et gagnent un pion*

SUR MINITEL
36-15
JESSIE ENVOI
BR ENVOI

LES ENCHERES DE CONTROLE

STRATÉGIES

Nous poursuivons notre étude sur les enchères de contrôle par l'analyse de quelques cas particuliers. En général, l'enchère de contrôle s'annonce après un fit ; dans certaines séquences, le manque d'espace vous oblige à annoncer vos contrôles pour signaler des velléités de chelem et agréer le fit par inférence.

Sur l'ouverture de 1 SA :
S N
1SA 3 ♠
?

SUD	SUD
Main n° 1	Main n° 2
♠ V 3 2	♠ R V 2
♥ D V	♥ 7 6
♦ R D 7 4	♦ A V 7 4
♣ A D V 3	♣ A R V 2

Sans fit à ♠, une seule enchère 3SA ; avec le fit deux possibilités, soit conclure à 4♠ si vous êtes minimum, c'est-à-dire sans un fit solide et sans contrôle, soit annoncer une couleur, ce qui montre un intérêt pour le chelem dans la couleur du partenaire et un contrôle dans la couleur annoncée.
Sur cette enchère le partenaire concluera à 4♠ s'il est minimum ou si le contrôle annoncé ne l'intéresse pas ; dans le cas contraire, il continue le dialogue.
Avec la main n° 1 répondez 4♠, avec la main n° 2 annoncez économiquement vos contrôles en déclarant 4♣.

NORD
♠ A D 9 8 7 6
♥ A R 4
♦ 2
♣ 8 7 4

Avec la main ci-dessus, Nord n'a plus de problème : sur 4♠, il doit passer, sur 4♣, il continue le dialogue en déclarant à 4SA (la poursuite en contrôle est inutile puisqu'il possède les contrôles ♥ et ♦).
Sur l'ouverture de 2SA, le processus est identique :
Exemple :

♠ R D 2
♥ A R 7 4
♦ A 5
♣ A V 7 3

N
O E
S

♠ A 8 7 4 3
♥ 5 3
♦ D 7 6 2
♣ 8 4

Séquence classique :
N S
2 SA 3 ♠
4 ♣ 4 ♠

L'annonce de 4♣ agrée le fit à ♠ (sans trois cartes à ♠, Nord aurait conclu à 3SA), et montre un intérêt pour le chelem. Sud s'empresse de conclure à 4♠.
Séquence en Texas :
N S
2 SA 3 ♥
4 ♣ 4 ♠

♠ V 3 2
♥ R D 4 2
♦ A V
♣ A R D V

N
O E
S

♠ A D 8 7 4
♥ 7 5
♦ R 8 6 4
♣ 7 2

N S
2 SA 3 ♠
4 ♠ —

Sud avec ses 9H et 11DH pourrait avoir des ambitions de chelem, l'enchère de Nord à 4♠ le décourage.

♠ R 9 6 3
♥ A R 3 2
♦ A 2
♣ A D V

N
O E
S

♠ A D 8 7 4
♥ 7 5
♦ R 8 6 4
♣ 7 2

N S
2 SA 3 ♠
4 ♣ ?

L'enchère de Nord à 4♣ est positive, Sud peut explorer le chelem en déclarant 4♦.
Contrôles annoncés au palier de trois ou quatre avant l'annonce du fit :

SUD	SUD
Main n° 1	Main n° 2
♠ D 2	♠ D 3 2
♥ 7 4 3	♥ R 3
♦ R V 6	♦ A R V
♣ R D 8 3 2	♣ D 8 4 3 2

N S
1 ♠ 2 ♣
3 ♠ ?

Avec la main n° 1, Sud conclut à 4♠ ; avec la main n° 2, un chelem est possible ; l'enchère de 4♦ suivie du fit à ♠ montrera au partenaire des velléités de chelem et un contrôle à ♦.

SUD	SUD
Main n° 1	Main n° 2
♠ 3 2	♠ A R 2
♥ V 4	♥ R 4
♦ A R 7 6 2	♦ A V 7 6 2
♣ R V 4 2	♣ 5 4 2

N S
1 ♥ 2 ♦
3 ♥ ?

Avec la main n° 1, concluez à 4♥ ; avec la main n° 2, il faut faire un effort de chelem en annonçant 3♠ suivi du fit à ♥, ce qui décrit parfaitement la main.
Dans les prochains numéros, nous aborderons toutes les enchères modernes du *cue-bid*.

ENCHÈRES (*)

Cote 4 points

S O N E
1♦ Passe ?

1.
♠ D 6 4 2
♥ 8 3
♦ R 3
♣ A V 6 4 2

2.
♠ R V 4 3
♥ 8 6
♦ 8
♣ D V 6 4 3 2

3.
♠ R D 6 4
♥ 3
♦ R 2
♣ A D 10 6 4 3

8.
♠ A V 8 6
♥ A R V 6 4
♦ 8
♣ 6 4 2

9.
♠ A V 6
♥ A D
♦ A V 8 6
♣ 10 9 4 3

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur : réalisez quatre levées
Cote 3 points

10.
♠ A 3
N / O E / S
♠ R 10 9 6 4

Cote 5 points

S O N E
2♣ 2♠ 3♣ —
3♥ — 5♥ —
6♥

14.
♠ 6 2
♥ 5 3 2
♦ R 3 2
♣ A V 6 4 3
N / O E / S
♠ A R 3
♥ A R D V 6 4
♦ A 6 4
♣ 2

Vous jouez 6♥ sur l'entame du R♣. En tirant l'As d'Atout, Ouest défausse ♠.

Cote 3 points

S O N E
    1♠ —
2♦ — 3♠ —
4SA — 5♥ —
6♠ X — —

17.
♠ 8
♥ D V 9
♦ V 8 6 4 3 2
♣ 10 9 4

JEU DE LA DEFENSE

Cote 4 points

S O N E
1SA — 3SA —

GRANDS CLASSIQUES

ENCHÈRES (**)

Cote 5 points

S O N E
1♥ — 2♥ —
?

4.
♠ 8 6 4 2
♥ A D 7 6 4
♦ A V 3
♣ A

5.
♠ R 2
♥ V 6 4 3 2
♦ A R V 6
♣ R V

6.
♠ A D 10 3
♥ A V 8 6 4 3
♦ A 10
♣ 2

ENCHÈRES (***)

Cote 6 points

S O N E
1SA — ?

7.
♠ D V 6 4 3
♥ R D 8 6 2
♦ 8 3
♣ 2

11.
♠ A R 9
N / O E / S
♠ 10 8 7 6 2

JEU AVEC LE MORT

Cote 3 points

12.
♠ D 3 2
♥ 8 2
♦ A D 3 2
♣ R 7 6 4
N / O E / S
♠ A R V 10 9
♥ A R D 4
♦ 8
♣ A 3 2

Vous jouez 6♠ sur l'entame de la D♣.

Cote 4 points

13.
♠ V 6 4
♥ 8
♦ A V 10 9 8
♣ A 6 4 2
N / O E / S
♠ A D
♥ A R 6 5 4 2
♦ R
♣ D 7 5 3

Vous jouez 3SA sur l'entame du 5♠. La D♠ fait la levée. Comment jouez-vous pour assurer votre contrat ?

Cote 6 points

S O N E
1♠ 2SA* 4♠ 5♦
5♠ — — —

15.
♠ R 10 9 8 2
♥ A 8 2
♦ V 10 2
♣ R 4
N / O E / S
♠ A D V 6 4 3
♥ V 7 6
♦ 4
♣ A V 2

Vous jouez 5♠. Ouest entame l'As♦ et contre attaque du 3♥.
*2SA est un appel aux mineures.

ENTAME

Donnez, pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

Cote 2 points

S O N E
    1♦ —
1♥ — 1♠ —
3♦ — 3♥
4♥ — — —

16.
♠ A 2
♥ 8 6 3
♦ A 8 6 4
♣ 10 9 8 3

18.
♠ R 6 4
♥ R V
♦ D V 9 7 6
♣ 8 3 2
N / O E / S
♠ A V
♥ 8 6 4 3
♦ 8 5 2
♣ 10 7 6 5

Ouest entame le 10♠, Nord fournit le 4♠, que faites-vous ?

Cote 8 points

S O N E
1♠ — 1SA —
2♥ — 2♠ —
4♠ — — —

19.
♠ V 3
♥ D 10 4
♦ A D 6 5
♣ 8 6 4 2
N / O E / S
♠ 8 2
♥ A 7 5 3
♦ 9 8 2
♣ A 9 7 5

Ouest entame la D♣, vous prenez de l'As, Sud fournit le 3. Quelle carte rejouez-vous ?

Solutions page 119

LE PIEGE DE GENNAN

STRATEGIES

Nous continuons l'étude, commencée dans notre précédent numéro, de la partie historique qui opposa Gennan et le tout jeune Shusaku en 1846.

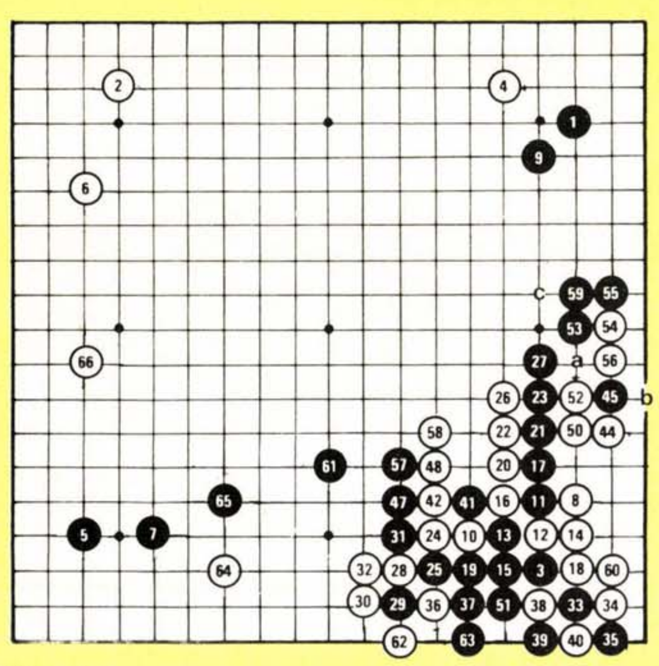


Diagramme 1
Coups 1-66.
Reprise du Ko: 43, 46, 49

Après le coup 19, le décor du *Taisha* est en place. A ce stade le blanc dispose de trois options: la connexion solide en 41 et les deux coups de pression en 24 ou en 20. La version standard du *Taisha* est donnée dans le diagramme 2. Le choix de ce *Joseki* se justifie quand les pierres noires du bord Est peuvent être attaquées, ce qui n'est pas le cas dans la partie où le noir est fort dans le coin Nord-Est. Le coup en 20 était mal connu à l'époque, sauf de Gennan justement. Après 24, le noir tombe dans un piège en jouant 25; le coup correct était 29. Ce coup est possible quand le *Shicho* favorise le noir, ce qui est le cas.

Le diagramme 3 montre de quoi il s'agit. Le point important est de pouvoir répondre en 7 au coup 6: blanc coupe en 8 et après 10 les pierres noires du coin n'ont que deux libertés. Heureusement après les *Atari* en 11 et 13, le noir prend avec 15 les pierres 6 et 12 en *Shicho*: si le blanc joue **a,** noir **b** force **c** et le *Shicho* reprend avec **d.** Vous pouvez vérifier que la pierre 6 du diagramme 1 ne brise pas le *Shicho*.

Après 25 la mâchoire se referme avec le double *Hane* très sévère en 28 et 30.

Shusaku se défend bec et ongles: 31-53.

Malgré son erreur et son inexpérience (rappelons qu'il n'a alors que dix-sept ans), Shusaku va admirablement limiter les dégâts. 31 est le seul coup possible. Si le noir vit misérablement (diagramme 4), ou s'il capture la pierre 30 (diagramme 5), la partie est finie. La seule issue, bien que défavorable est le *Ko* dans le coin. Pour cela, le noir doit disposer de menaces de *Ko* et le coup 31 lui fournit justement ce matériel. Le *timing* de 36 est parfait et après 40 il y a *Ko*. Jouer 47 directement n'est pas une menace de *Ko* (le blanc répond en 63, a le temps de dissoudre le *Ko*, puis de jouer 48 et le groupe noir est mort). Il faut donc jouer 41. Le sacrifice désagréable de cette pierre est la preuve du déficit noir. Le noir a une deuxième menace en 47, ce qui lui permet de répondre une fois en 45, puis de dissoudre le *Ko* avec 51. Ensuite, 53 est un coup diabolique. La séquence "naturelle"

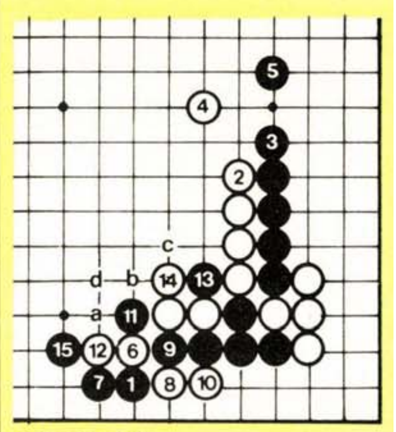


Diagramme 2

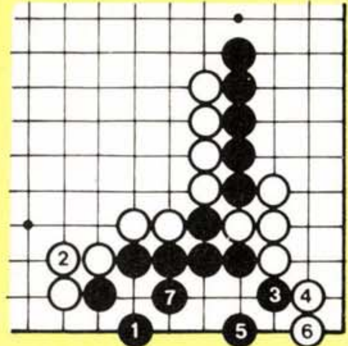


Diagramme 3

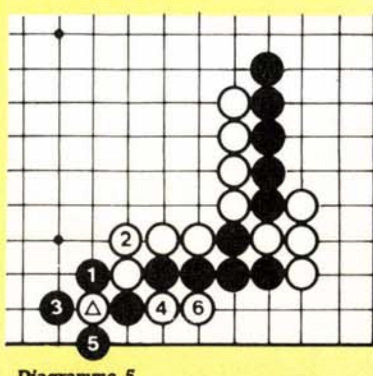


Diagramme 4

Diagramme 5

consiste à jouer **a**, blanc 56, noir 54, blanc **b**, noir **c**. Mais le noir perd l'initiative.

Fin de la première crise: (53-66). Avantage Gennan.

Après la connexion en 59, le blanc préfère jouer tout de suite en 60; sinon le noir capture, en 60, la pierre 34 et force le blanc à rajouter un coup pour vivre, ce qui rendrait également la capture en 62 inopérante.

Le noir avec 61 développe ses pierres de coupe, 62 est *Sente* et le blanc a l'initiative pour occuper le point 66. A ce stade le blanc n'a pas gagné la partie, mais il a vraisemblablement remonté la quasi-totalité de son handicap.

Malgré cela, la manière dont Shusaku a réussi à éviter la catastrophe est remarquable. Le coup 25 sera sa seule erreur de la partie.

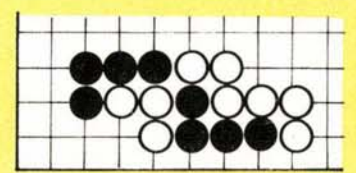
"J'ai eu beaucoup de chance", dit Kato. C'est bien vrai, puisqu'il a dû sa qualification comme challenger à un concours de cironstances miraculeux et que les deux premières parties du match étaient plutôt mauvaises pour lui. Mais Kato a eu beaucoup de chance toute l'année, et il n'arrête pas de le répéter puisqu'il gagne toutes ses parties. Enfin, il a bien mérité de gagner la dernière, que voici, et qui lui donne le titre. 28 est un très bon coup et Kobayashi va avoir bien des problèmes avec le *Moyo* blanc.

37-39 ont été critiqués comme *Aji Keshi*, c'est-à-dire qu'ils fixent trop tôt la position dans le coin Sud-Ouest. Le noir lance un ballon sonde avec 47, et 48 est un coup on ne peut plus calme.

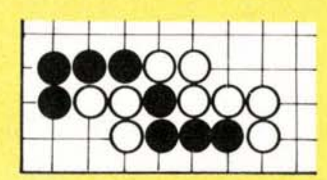
Kobayashi stabilise son groupe rapidement; après 87 il est confiant, mais Kato va s'employer patiemment à lui démontrer qu'il a un peu tort. Le coups scellé, 112, prépare la fine séquence 116-120. Le noir aurait peut-être dû jouer 180 avant 151 (opinion personnelle). Quand le blanc récupère au centre la pierre 154, 164 est un coup qui a fait mal à Kobayashi — c'est lui qui l'a dit —, il a partie gagnée. Cela prouve une fois de plus qu'il est très difficile de faire du territoire au centre quand il est ouvert des deux côtés.



FACILES



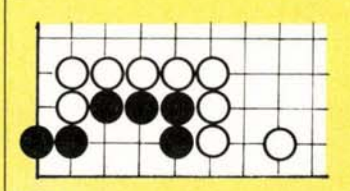
1 Le Blanc peut-il gagner le Semeai *(course de vitesse)?*



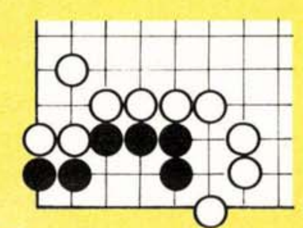
2 Le Blanc peut-il gagner le Semeai *(course de vitesse) ?*

GRANDS CLASSIQUES

MOYENS

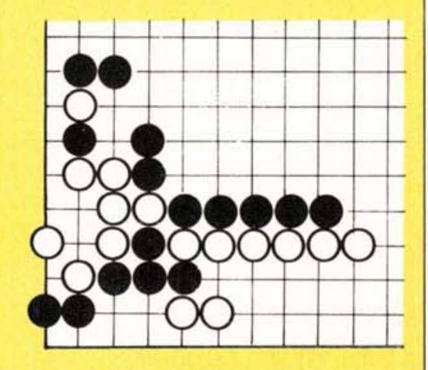


3 *Blanc joue et tue: il n'y a qu'un point vital.*

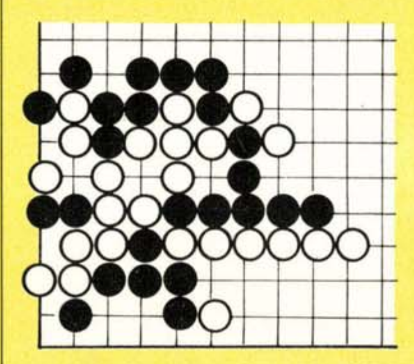


4 *Blanc joue et tue: les pierres blanches ne sont pas disposées de la même manière; le point vital change.*

DIFFICILES



5 *Au noir de jouer. Que se passe- t-il dans le coin?*



6 *Au blanc de jouer. Que se passe-t-il dans le coin?*

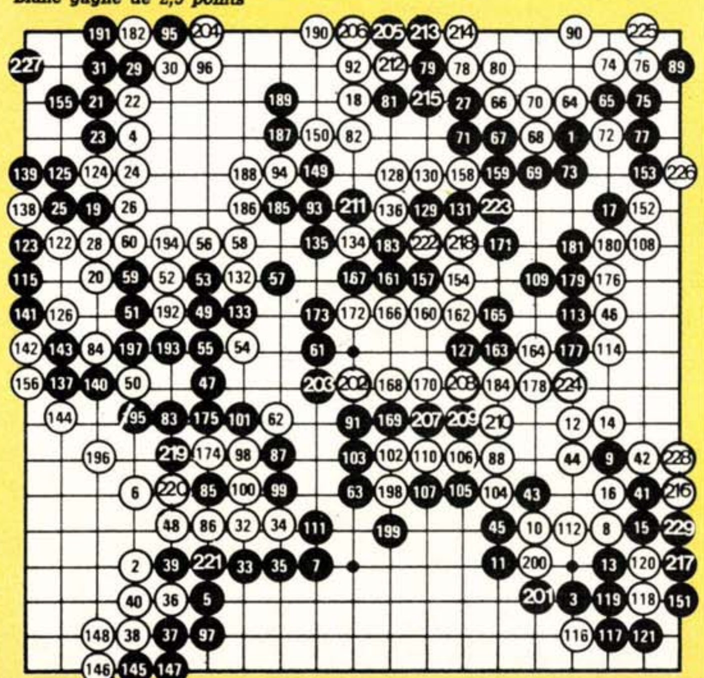
Solutions page 120



LE RETOUR DE KATO

Après quelques années d'une éclipse relative à l'éclosion de Cho et de Kobayashi, Kato réussit un comeback fracassant en écrasant Kobayashi par 4 à 0 pour le titre de Meijin.

Diagramme 6
Coups (1-230)
230: blanc prend en 182, puis connecte le Ko en 95.
Blanc gagne de 2,5 points



TAROT

L'UNION FAIT LA FORCE

STRATÉGIES — GRANDS CLASSIQUES

La spécificité du tournoi individuel conduit le joueur de Tarot de la suprême félicité aux plus profondes déceptions. Qui n'a jamais perdu la foi face aux avatars d'un tournoi fatidique ?

L'imagination fertile des organisateurs, toujours en quête de remèdes, produit sans cesse sa moisson d'idées originales, et une nouvelle mode est née : L'Individuel Club.

Quatre joueurs composent une équipe et sont installés dans chacune des quatre orientations. Ils défendent donc les couleurs de leur club dans chaque ligne et sont placés de telle manière qu'ils ne puissent se rencontrer qu'à la dernière position, qui ne sera naturellement pas jouée. La rotation des joueurs et des étuis s'effectue comme lors d'un duplicate individuel classique. L'arbitre doit veiller au bon fonctionnement des mouvements, cela dans le but d'éviter toute communication préjudiciable entre partenaires. A l'issue de la compétition, on réalise un classement général, et les équipiers associent alors leurs pourcentages respectifs.

Cette formule de challenge a le mérite de motiver l'ensemble des participants et d'éviter le vain combat entre bien - placés et déjà - battus.

Bien sûr, l'espoir naît de la réussite, mais un mauvais coup enregistré n'est plus une catastrophe. En effet, il faut désormais lutter sur toutes les donnes et, sans conteste, le niveau du tournoi devient de meilleure qualité.

Ce système de jeu, qui tend à rompre l'isolement du joueur, est très stimulant et devient de plus en plus apprécié par ses protagonistes, car il rejoint l'esprit des matchs par équipe où le résultat est le fruit d'un effort commun.

Sa conception est logique. Elle correspond à un idéal :

« Mieux vaut être tributaire de ses partenaires que d'adversaires ».

Ces donnes sont extraites du championnat de France individuel open 1986 au Touquet. Si vous êtes preneur, quel écart faites-vous et quelle est votre entame ? Si vous êtes en défense, quelle est votre entame selon votre position ?

Donne n° 1 :
Sud preneur :

Nord :
A : 20 12 5
♠ : 9 8 3
♥ : C 9 6 3 A
♦ : V 9 6 3
♣ : D 6 5

Ouest :
A : 21 17 13 11 1
♠ : V 10 6 5 4
♥ : 10 8 2
♦ : C 10
♣ : 10 8 2

Est :
A : 19 16 10 3
♠ : A
♥ : R V 7 5
♦ : 7 5 A
♣ : R C V 7 4 A

Sud :
A : 18 15 14 9 7 6 2 Ex
♠ : R C 2
♥ : D 4
♦ : R D 8 2
♣ : 9

Le chien :
A : 8 4
♠ : D 7
♥ : /
♦ : 4
♣ : 3

Donne n° 2
Sud preneur :

Nord :
A : 14 10 9
♠ : 7 4 3
♥ : D C V
♦ : 9 8 6 3
♣ : R C 5 2 A

Ouest :
A : 20 18 5 Ex
♠ : R C 10
♥ : R 9 8 7 6 2
♦ : C V
♣ : D 10 7

Est :
A : 13 11 8 7 4 3 2
♠ : 9 8 6
♥ : 5 4 3
♦ : 7 4 2
♣ : V 8

Sud :
A : 21 19 17 12 6 1
♠ : D V 2 A
♥ : 10
♦ : R D 5 A
♣ : 9 4 3

Le chien :
A : 16 15
♠ : 5
♥ : A
♦ : 10
♣ : 6

Donne n° 3 :
Sud preneur :

Nord :
A : 19 16 2
♠ : R C 8 A
♥ : C V 7 4 3
♦ : R 9 A
♣ : 5 3 2

Ouest :
A : 20 17 15 1
♠ : V 9 7 3 2
♥ : D 10 6 2
♦ : V 6 4 2
♣ : D

Est :
A : 18 12 9 7 4 3
♠ : D 10 5
♥ : R 9
♦ : 7 5 3
♣ : C V 8 4

Sud :
A : 21 14 11 10 8 6 5 Ex
♠ : 6 4
♥ : 8 5 A
♦ : D 10
♣ : R 9 6

Le chien :
A : 13
♠ : /
♥ : /
♦ : C 8
♣ : 10 7 A

Solutions page 120



Le règlement officiel sera adressé aux lecteurs de J&S sur simple demande — accompagné d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

BENJAMIN HANNUNA

LE MILIEU DE PARTIE

STRATÉGIES GRANDS CLASSIQUES

A ce stade du jeu, où de multiples options sont offertes pour chaque coup, le problème qui se pose le plus fréquemment est de savoir s'il vaut mieux jouer agressivement ou bien éviter les trop grands risques et conforter ses positions. Quelques règles précises doivent vous aider à prendre ce genre de décision...

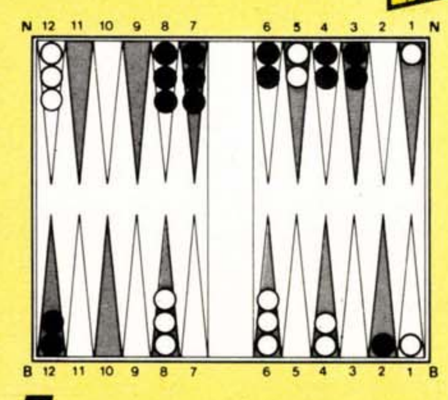
Les principaux critères permettant de décider entre un jeu sûr (même peu constructif) et un jeu agressif et risqué sont au nombre de quatre:
- l'existence éventuelle d'une case avancée (4 ou 5) dans le jan adverse,
- la force respective des deux jans intérieurs,
- la présence (ou l'absence) de blots dans les jans intérieurs,
- le nombre de pions arrière de chacun des joueurs.

Nous avons déjà évoqué l'importance des cases 4 et 5 du jan adverse: tant que vous en possédez une, vous surveillez les jans extérieurs, et l'adversaire ne peut pas fermer son jan intérieur en vous laissant à la barre: vous pouvez donc vous permettre de prendre des risques.

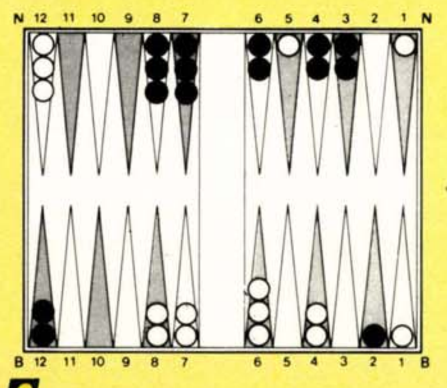
La force respective des deux jans intérieurs est aussi un critère primordial: si le jan intérieur adverse est plus fort que le vôtre, vous aurez généralement intérêt à ne pas trop prendre de risques, car une bataille de frappes réciproques aurait, statistiquement, beaucoup de chances de tourner à votre désavantage.

Si, au contraire, votre jan intérieur est plus fort, vous aurez évidemment compris que vous pouvez vous permettre plus de choses...

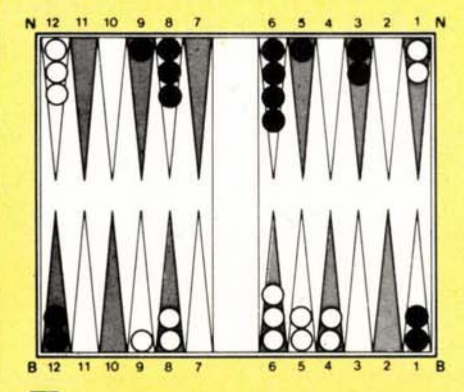
EXERCICES



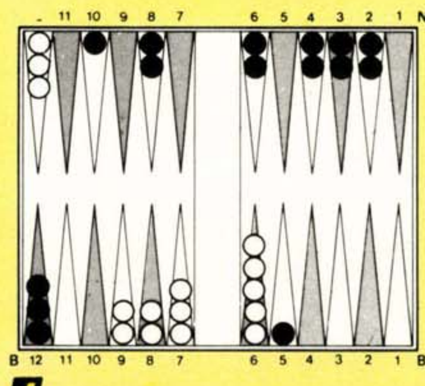
1 *Blanc joue 2-1*



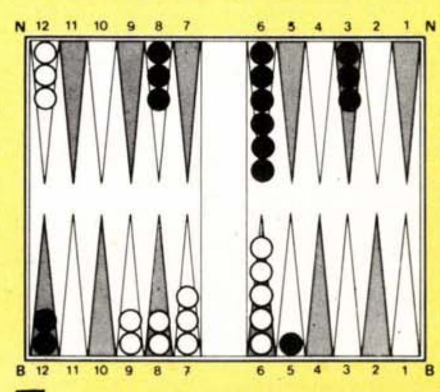
2 *Blanc joue 2-1*



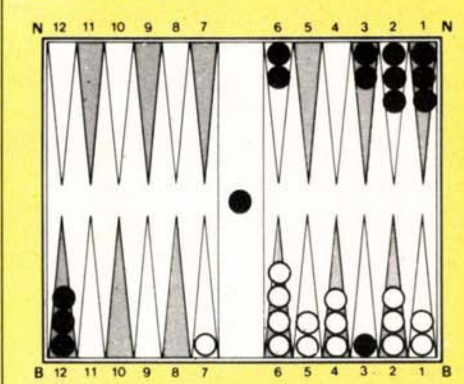
3 *Blanc joue 5-3*



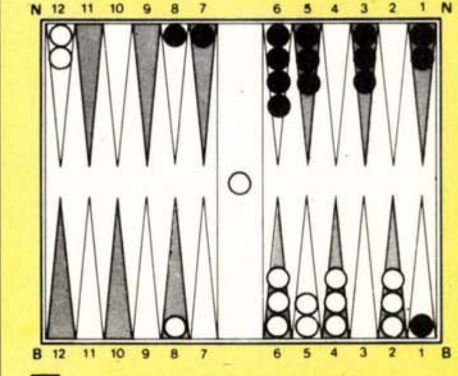
4 *Blanc joue 5-1*



5 *Blanc joue 5-1*



6 *Blanc joue 3-2*



7 *Blanc joue 3-2*

Solutions page 120

OTHELLO

CASES A HAUT RISQUE

STRATÉGIES — GRANDS CLASSIQUES

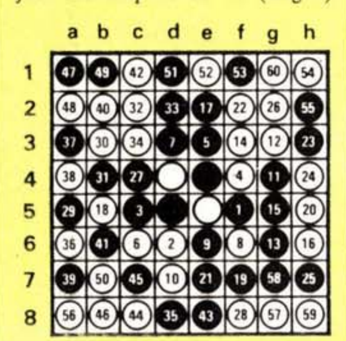
Nous avons vu, la dernière fois, comment l'obligation de donner un coin sans compensation en début de partie conduisait à une partie miniature, le vainqueur étant trop rapidement déterminé.
Le plus souvent, cela se manifeste à travers le jeu d'une des cases à haut risque appelées cases « X » (B2, B7, G2, G7) qui sont en principe jouées en fin de partie.
Mais il est des cas où ces cases peuvent être utilisées tôt volontairement, sans pour autant perdre la partie, mais au contraire pour s'en assurer le gain. Voici quelques exemples.

4 Après 26. G2

7 Suite alternative après 18

1. Exploiter une faiblesse adverse

Une case X peut être jouée tôt pour simplement, et c'est le cas le plus fréquent, exploiter une faiblesse de position adverse.
Dans la partie 1 (diag. 1), Vallund joue son coup 26 en G2 (diag. 2)

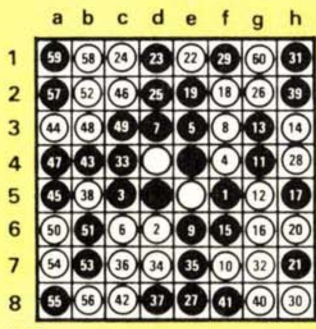


1 Kothama-Vallund (Championnat du monde)

profitant du bord Est noir de 5 cases. Il empêche ainsi Noir de compléter son bord en H2 et gagne un temps de jeu. L'échange H1/H2 n'aura d'ailleurs lieu qu'au 54e coup. Blanc gagne la partie 40 à 24.
Dans la partie 2 (diag. 3), Ralle joue

2 Après 26. G2

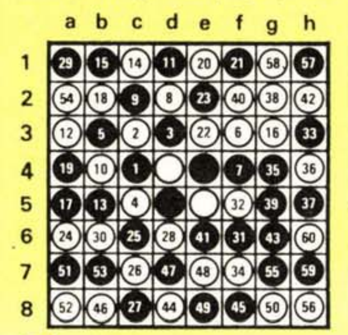
aussi 26 en G2 (diag. 4) pour préparer un piège de Stoner sur le bord Est (attaque suivante en H4). Mascort joue l'échange de coins (coups 26 à 31), mais Ralle l'emporte par 41 à 23.



3 Mascort-Ralle (Grand Prix 84)

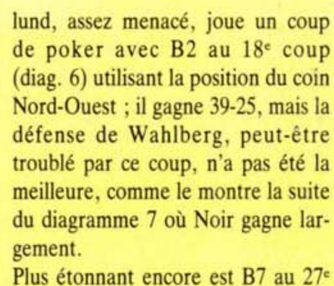
2. Jouer d'audace

D'autres coups prématurés sur des cases X relèvent plutôt de l'audace pure que de l'analyse tactique, audace inspirée par une position délicate ou une certaine force positionnelle. Dans la partie 3 (diag. 5), Val-



5 Wahlberg-Vallund (Tournoi Paris 85)

6 Après 18. B2

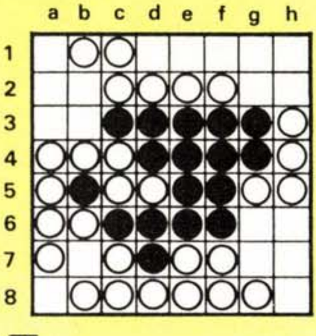


lund, assez menacé, joue un coup de poker avec B2 au 18e coup (diag. 6) utilisant la position du coin Nord-Ouest ; il gagne 39-25, mais la défense de Wahlberg, peut-être troublé par ce coup, n'a pas été la meilleure, comme le montre la suite du diagramme 7 où Noir gagne largement.
Plus étonnant encore est B7 au 27e coup de la partie 4 (diag. 8) où Noir était pourtant en position correcte. Il gagne cependant, mais Blanc aurait certainement pu trouver une suite gagnante.

8 Murakami-Kawazoe (Tournoi Paris 85)

EXERCICES

Dans ces deux positions, Noir joue et prend un coin en 3 coups.



1



2

Solutions page 120

ENTREZ DANS LA LEGENDE

LA COLLECTION PREMIERES LEGENDES

est une version simplifiée de la Collection Légendes mais tout aussi riche en possibilités. Elle est idéale pour entrer progressivement dans le système général de Légendes et s'adresse, entre autres, aux joueurs débutants. Chaque titre de cette collection est un jeu complet, la base commune aux différents systèmes de règles permet de passer facilement d' un jeu à l' autre.

LEGENDES

De conception 100 % française, la gamme Légendes est destinée aux joueurs exigeants et soucieux de donner une dimension "culturelle" à leur passion pour le jeu d'aventure.

En vente dans votre boutique habituelle ou par correspondance à l'aide du bon ci-dessous.

Veuillez m'adresser les articles cochés ☐



Collection Premières Légendes

☐ LA TABLE RONDE **199,00 F**

☐ LEGENDES CELTIQUES **179,00 F**

☐ LE PRIX DU SANG **69,00 F**
(module pour Légendes Celtiques)

Je joins mon règlement (chèque bancaire - C.C.P. ou mandat) de ______________ F (+ 25 F de frais de port et d'emballage)

à l'ordre de Jeux Descartes, 5, rue de la Baume - 75008 PARIS
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

PUTSCH AU PANADOR!

Enfin un jeu politique... Comme en vrai, avec les armes à la main et les sachets de drogue dans les poches. Le but ? S'enrichir ! Mais où cela se passe-t-il ? Dans un pays purement fictif...

scénario: vous dirigez l'une des six forces, obscures ou non, qui se disputent le pouvoir au Panador, le petit Etat (bien connu !) d'Amérique centrale : KGB, CIA, forces du FUN (Front uni nationaliste), GAG (Groupe d'action gauchiste), les trafiquants de drogue et les mines de cuivre...

nombre de joueurs: 2 à 6.

but du jeu: par la ruse, la diplomatie, voire la force, vous devez vous battre pour gagner le plus possible d'escudos, la monnaie locale.

principe: *Pustch au Panador* est un jeu combinant les combats, la diplomatie, la gestion. Chaque tour est composé de nombreuses phases, mais chacune d'elles est très simple. Comme dans tous les jeux diplomatiques, il faut être le seul à vaincre, mais il est impossible d'y arriver seul !

matériel: l'encart et ses pions, un dé à 6 faces et des billets (type *Monopoly*). Un sablier est utile pour la phase de négociation (mais pas indispensable).

les pions: 15 pions FUN et 15 pions GAG (pour les forces armées), 32 pions "armes" de diverses valeurs (de 25 à 200 caisses de fusils) et 8 leurres (0 caisse), 46 pions pour le trafiquant comprenant des pions "champs" et "sacs", 7 pions "grève" et un pion "tour", pour compter les tours de jeu.

le terrain: le Panador comprend trente-quatre villes, dont la capitale. Les villes frontières ou portuaires sont marquées d'une flèche rouge. Les villes marquées d'un triangle sont des villes minières. Les villes sont reliées par des routes, le plus souvent marquées d'un point. Les routes et les villes délimitent des surfaces de végétation de deux natures: la forêt vierge (vert sombre), la forêt clairsemée (vert clair). La capitale est divisée en neuf cases, représentant autant de quartiers. Les pions entrent ou sortent de la capitale par les cases marquées de points (il y en a trois). Au centre de la capitale figure le palais présidentiel.

début de la partie: la répartition des six forces dépend du nombre de joueurs.

- à deux, l'un des joueurs assume trois forces: KGB, GAG et trafiquant ; l'autre, CIA, FUN et minier;
- à trois, la répartition est la suivante: FUN et minier, GAG et trafiquant...KGB et CIA. Eh oui! Les services spéciaux ont parfois tous le même but !
- à quatre: KGB, CIA, FUN et minier, GAG et trafiquant;
- à cinq: CIA, KGB, FUN, GAG, minier ou trafiquant;
- à six: CIA, KGB, FUN, GAG, minier, trafiquant.

L'un des joueurs tiendra la banque.

répartition des rôles: quel que soit le nombre de participants, les joueurs s'entendent pour se répartir les rôles ou procèdent par tirage au sort. Puis, quels que soient la répartition et le nombre de joueurs, ils tirent au sort le parti au pouvoir (FUN ou GAG). On distinguera donc le parti au pouvoir ("gouvernementaux") des forces de l'opposition ou "guérilleros".

La suite de la règle est décrite comme s'il y avait six joueurs. Il suffira d'appliquer successivement les points vous concernant si vous jouez plusieurs des forces en présence. Trois des rôles impliquent la manipulation de pions sur le plateau de jeu ; les trois autres, non.

- le joueur au pouvoir (FUN ou GAG): il doit s'efforcer de conserver le pouvoir tout en s'enrichissant. Au début de la partie il doit poser six unités (troupes) sur les cases de la capitale (dont une dans le palais présidentiel), deux unités sur l'une des villes du Sud (Guadala ou Brancos), deux unités dans l'une des villes du Nord (Estremu, Portagua ou Tixuaca). Il reçoit du joueur qui tient la banque 50 000 escudos (noté Esc par la suite) et deux pions "grève".
- le joueur guérillero (FUN ou GAG): il cherchera à prendre le pouvoir, en occupant le palais présidentiel et à s'enrichir. Au début de la partie, il pose une seule unité (troupes) dans le port de San Cristobal, à l'est du pays, et reçoit cinq pions "grève".
- KGB et CIA: le but des services spéciaux est de s'enrichir en écoulant le maximum d'armes. Ils reçoivent chacun la moitié des pions armes. Ils ne posent aucun pion sur le terrain.
- trafiquant: il cherche à profiter de la situation pour vendre le plus possible de sacs de drogue. Au départ, il reçoit trois pions "champ" de drogue qu'il placera sur le terrain lors de la phase de création des champs.
- le directeur des mines ou "minier": son objectif est de préserver l'ouverture de ses mines pour continuer de s'enrichir. Pas de pions et, au départ, pas d'argent.

Les pions restants sont gérés par celui des joueurs qui tient la banque.

conditions de victoire: le joueur le plus riche à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Seul le GAG ou le FUN peuvent gagner avant son terme, si l'un ou l'autre occupe les deux tiers des villes, soit douze villes, à la fin d'un tour de jeu (la capitale comptant pour une ville).

tour de jeu: au début de la partie, les joueurs choisissent d'un commun accord (ou tirent au sort) le nombre de tours de jeu de la partie, de cinq à douze. Le pion "tour" rejoint la piste numérotée de un à douze.

Un tour de jeu est composé de dix phases, à effectuer dans l'ordre de leur numéro. Quand toutes les phases ont été réalisées, le compteur de tours est déplacé d'une case et les joueurs reprennent à la phase numéro 1. Voici comment est découpé un tour de jeu :

1. phase de diplomatie (discussions)
2. pose des armes (sous les pions unités)
3. récolte de la drogue par le trafiquant
4. déplacement des unités du FUN
5. déplacement des unités du GAG
6. combats (s'il y a lieu)
7. collecte et exportation de la drogue
8. levée de troupes:
-a) par le FUN.
-b) par le GAG
9. pose des champs de drogue
10. collecte des escudos.

les phases du tour de jeu

1. phase de diplomatie (sauf si les joueurs ne sont que deux!)

Les joueurs discutent entre eux pendant un laps de temps défini au début de la partie. Nous vous conseillons d'utiliser un sablier pour ne pas que les négociations s'éternisent. Soit environ trois minutes. Les amateurs de diplomatie étendront cette phase jusqu'à six ou huit minutes. Les discussions se déroulent publiquement ou en secret, à deux ou plus. Le banquier fera cesser les discussions au terme du temps imparti. La phase de diplomatie permet aux joueurs de faire des échanges, d'acheter, de vendre (par exemple, des pions armes, grève, drogue, etc), de s'allier même temporairement, etc. Etant entendu que les joueurs ne sont jamais obligés de tenir les promesses faites lors de cette phase.

Au premier tour, les forces politico-militaires (FUN et GAG) tenteront surtout d'acquérir des armes (les prix sont entièrement libres).

2. Pose des pions armes FUN et GAG

Seules les unités qui possèdent des armes peuvent se déplacer. Les pions armes ou leurres (arme = 0) sont placés sous les pions unités. Il est interdit d'empiler les pions unités. Il est interdit d'empiler plusieurs pions armes ou leurres sous un même pion unité. Cette phase permet également le remaniement des pions armes placés sous les unités : un joueur FUN ou GAG peut choisir de renforcer ou d'affaiblir une unité en changeant la valeur du pion arme qu'il place sous elle. Les pions leurres servent à tromper l'adversaire. Ils sont particulièrement utiles aux unités guérilleros (voir "Révolte" dans le paragraphe "Combats").

3. Récolte de la drogue (sauf au premier tour)

Tout champ de drogue présent sur le terrain rapporte cinq sacs de drogue au trafiquant, qu'il pourra soit tenter d'exporter (voir exportation de drogue) soit "replanter" (voir "pose des champs").

4. et 5. Les déplacements

Se déplacent sur le terrain: les unités armées (un pion unité + un pion arme) et les sacs de drogue.

Le potentiel de déplacement est de quatre mouvements : un mouvement correspond au passage d'une ville à un point route voisin (et réciproquement), d'un point route à une zone de forêt voisine (et réciproquement). Il est interdit de passer directement de la ville à la forêt (et réciproquement). Il est possible de ne pas déplacer ses pions. Il est interdit de franchir les frontières.

-a) déplacement des unités au pouvoir:

elles se déplacent conformément à la règle précédemment décrite. Le joueur déplace tout ou partie de ses pions (ou aucun), de 1 à 4 points. Il est obligatoire de stopper l'unité au contact d'une unité adverse, que ce soit sur un point route, ville ou végétation (situation d'accrochage). Le pion le premier arrivé dans une ville est placé sur la ville (les autres pions du même camp seront considérés comme étant eux aussi dans la ville, même s'ils arrivent postérieurement). En revanche, une unité adverse arrivant dans une ville déjà occupée sera placée hors de la ville. Cela permet de distinguer le défenseur de la ville de l'attaquant.

Les unités au pouvoir ne peuvent pas franchir les rivières en dehors des ponts.

-b) Déplacement des unités de guérilleros:

elles se déplacent selon les règles générales, doivent également stopper au contact d'une unité adverse. La seule différence concerne le franchissement des rivières : les unités de guérilleros font comme s'il n'y en avait pas (elles peuvent franchir les rivières hors des ponts).

•Les grèves

Après les déplacements, une unité (FUN ou GAG) occupant un village minier peut déclencher une grève. Il suffit que le joueur pose un pion grève à côté de son unité, dans le village. Le minier ne touchera plus aucun revenu de cette mine tant que le pion grève sera en place. Le pion grève restera sur place jusqu'à ce que le joueur qui l'a posé décide de l'enlever (il le garde) ou déplace l'unité qui occupait le village (le pion grève est rendu à la banque).

6. Combats

Il peut y avoir combat à la suite d'un accrochage, c'est-à-dire quand des unités du FUN et du GAG sont au contact, sur la route, dans la forêt ou dans une ville, quel qu'en soit le nombre de part et d'autre. Les deux joueurs concernés étudient les situations de contact et les résolvent une à une. Dans les zones de végétation, et seulement là, le joueur guérillero peut faire un "jet de décrochage", s'il veut éviter le combat. Il lance un dé et peut "décrocher" s'il réalise 5 ou 6 . S'il réussit, il déplace immédiatement sa ou ses troupes vers un point route voisin, libre ou occupé. Si le joueur guérillero n'a pas demandé de jet de décrochage ou s'il ne l'a pas réussi, le joueur au pouvoir dit s'il attaque ou non. S'il choisit de ne pas attaquer, c'est au joueur guérillero de dire à son tour s'il attaque ou non. Si aucun des joueurs ne désire attaquer, la situation reste figée et les joueurs passent à l'analyse d'un autre accrochage.

Dès que l'un des joueurs attaque, le conflit est engagé. Les joueurs soulèvent leurs pions unités pour montrer la quantité d'armes placées sous chaque pion concerné par l'accrochage.

Les combats dans la capitale ont lieu dès que des unités adverses sont dans des cases contiguës (voisines par un côté). Quand le joueur guérillero parvient à éliminer le pion adverse situé dans le palais présidentiel, il y a échange des rôles "gouvernementaux" et "guérilleros".

•La résolution du combat

Il suffit de compter les points auxquels chaque joueur a droit, puis d'ajouter ce total au résultat d'un jet de dé. Celui qui fait le plus gagne. On comptera :

- 1 point par unité engagée
- 1 point pour celui qui a déclenché l'attaque ("j'attaque")
- 1 point par 50 armes (arrondi au chiffre inférieur)
- 1 point aux forces du pouvoir si le combat a lieu sur la route
- 1 point aux guérilleros si le combat a lieu en forêt clairsemée
- 2 points aux guérilleros si le combat a lieu en forêt vierge
- 2 points au défenseur d'une ville (le premier arrivé en ville).

•Révolte

Lors d'un accrochage, si le pion de l'unité de guérilleros recouvrait un pion leurre, les troupes du parti au pouvoir sont accusées d'avoir attaqué de simples paysans. Il n'y a pas de combat. Les leurres sont saisis par le joueur au pouvoir. Au moment de la levée de troupes suivante, le joueur guérillero aura droit à deux unités supplémentaires.

Lors d'un accrochage entre une unité gouvernementale et plusieurs unités de guérilleros, il n'y a "révolte" que si toutes les unités de guérilleros sont porteuses de pions leurres. Il suffit que l'une d'entre elles soit armée pour que le combat s'engage.

•Conséquences du combat

Le vainqueur reste sur place. Le vaincu perd ses unités et ses armes (qui sont remises au banquier). Si le combat s'est déroulé dans la forêt et que la zone comportait un pion champ de drogue, celui-ci est détruit.

7. Exportation de drogue

Le trafiquant déplace ses sacs de drogue (même règle que les déplacements d'unités de guérilleros) de quatre points au maximum par sac. Le pion peut passer sur un point occupé par une unité GAG ou FUN sans être contraint de s'y arrêter. Les sacs ne rapportent de l'argent au trafiquant que s'ils sortent du pays. S'ils atteignent une ville frontière ou portuaire, ils doivent obligatoirement s'arrêter (ils sortiront au tour suivant). S'ils étaient déjà sur une ville frontière ou portuaire, sans unité du FUN ou du GAG dans la ville, ils peuvent en un seul déplacement quitter le pays : le trafiquant reçoit 8 000 escudos par sac "exporté". Si une unité du FUN ou du GAG est présente dans la ville frontière ou portuaire où est placé un sac : le joueur ayant son ou ses unités dans la ville dit immédiatement "je saisis" ou "je ferme les yeux !". Le joueur qui représente les forces gouvernementales touche 6 000 Esc par sac saisi ; le joueur dans l'opposition touche 4 000 Esc par sac saisi.

8. Levée de troupes

a) les forces au pouvoir : le joueur achète des unités à raison de 2 000 Esc par unité (l'argent est versé au banquier). Les pions sont immédiatement posés dans des villes qu'il occupe déjà.

b) les guérilleros : le joueur obtient deux unités par ville qu'il occupe. Les pions guérilleros sont immédiatement placés à côté de l'unité occupant la ville.

9. Pose des pions "champs"

Le trafiquant obtient du banquier un pion champ en échange de deux pions sacs. Il pose immédiatement chaque pion "champ" dans les zones de forêts de son choix. Une zone ne peut recevoir qu'un seul pion champ. On peut poser autant de pions champs qu'on le désire.

10. collecte des escudos

- minier : il touche 10 000 Esc par mine ouverte dans un village minier non occupé par des troupes FUN ou GAG. Ou 5 000 Esc si le village est occupé. Si le village minier est en grève (pion unité + pion grève), le minier ne touche rien.
- parti au pouvoir (un pion unité dans le palais présidentiel), 1 000 Esc par ville occupée et 3 000 Esc pour la capitale.
- parti dans l'opposition : par ville occupée, il obtiendra deux nouvelles unités ou 2 000 Esc ou 1 000 Esc et une nouvelle unité.

Auriez-vous déjà trouvé votre rôle de prédilection ? Réfléchissez bien ! Par exemple, le minier semble fragile, soumis qu'il est aux grèves déclenchées par les forces politico-militaires. A y regarder de plus près, vous n'avez pas tellement intérêt à le ruiner, car alors d'où viendraient vos capitaux ?

Le thème de ce jeu vous a plu? Jouez-le en "vraie grandeur"! Rendez-vous page 50.

Avec la collaboration de Catherine et Jean Lefèbvre, Hervé Caplane, Christian Marty et Eric Siotino.

JOUEZ LES ALIENS!

Pour beaucoup de MJ, l'un des grands frissons offerts par le jeu de rôle est la création d'un continent, voire d'un monde, où situer leurs scénarios. Or, dans le même esprit, Mega permet une autre sorte de "création", qui peut être à la fois plus "légère" (en travail) et plus exotique: envoyer les Mega dans un univers où la main de l'homme ne mettra jamais le pied...puisqu'eux-mêmes y joueront des monstres parmi les monstres!

DE L'INTERET PRATIQUE ET ARTISTIQUE DE LA CHOSE

La logique de ce type d'aventure est la suivante: La Guilde a besoin d'envoyer des Mega en des lieux où l'être humain n'a pas sa place. Soit qu'il ne puisse y survivre sans un équipement délirant, soit que pour des raisons diplomatiques, il y soit très malvenu. Dans ce cas, les Messagers Galactiques vont devoir réaliser toute la mission "transférés" dans le corps de créatures autochtones.

Pour le MJ, cela veut dire créer un petit bout d'univers, mais totalement à sa convenance: il peut envoyer ses joueurs aussi bien dans le Pays des Merveilles d'Alice que dans les circuits logiques de Tron, ou encore en



faire des êtres d'énergie pure vivant à la surface d'un soleil... Ce qui implique que, techniquement, il n'est plus tenu de prévoir tous les détails logiques pouvant intervenir dans notre univers cartésien (de l'organisation sociale au contenu du tiroir de la commode du chef des bandits), mais qu'il peut se limiter aux éléments clés de l'aventure.

Quant aux joueurs, progressant dans un décor insolite et grandiose, ils seront à la fois accaparés par la mission, par l'usage de leur nouveau corps et, enfin, par la découverte des beautés et des pièges de l'univers que vous leur proposez. Ils seront donc moins tentés de partir sur des pistes non prévues dans le scénario!

Attention! Cette liberté d'imagination peut être un cadeau empoisonné pour le MJ (voir "Précautions d'emploi").

LA PREPARATION

(Cela s'adresse au MJ.)

Ce type d'aventure n'est destiné qu'à être joué de temps en temps, pour "changer d'air". La préparation ne doit donc pas vous prendre trop de temps. En premier lieu, demandez-vous qui, parmi vos joueurs, est susceptible de "marcher" dans ce genre de scénario (vous serez vraiment le "Maître" de cet univers, il faut donc des gens qui acceptent, en confiance, de plonger dans vos délires!). Choisissez ensuite un thème leur convenant. A ce moment, vous pouvez commencer à concevoir le scénario proprement dit, mais juste l'histoire, l'intrigue, en gardant le "monde" dans un flou artistique...

En effet, avant d'en arriver là, la pierre angulaire de votre aventure sera la création des "Résidents" que vont utiliser les joueurs et des autres créatures qu'ils rencontreront. Les courtes règles qui suivent vous y aideront, mais il faut savoir que c'est ce qui devrait vous prendre le plus de temps. Il vous faudra notamment préparer des feuilles de personnages à demi-remplies (voir les règles ci-dessous). Une fois défini ce que les personnages pourront faire ou non, vous fignolerez alors votre monde, en accord avec votre scénario et sans vous éparpiller dans des détails superflus.

QUELQUES REGLES

•La procédure de début de mission est légèrement différente:

-L'hypnoéducation préalable, hormis l'apprentissage de la langue locale, prépare les Mega au choc psychologique qui peut survenir, compte tenu de "l'étrangeté" des créatures qu'ils vont habiter. Cela se traduit par un bonus de 4 points au jet sous la Volonté dont il est question ci-après. Le "Major" local donne aux personnages les informations qu'il juge nécessaires sur le monde de destination et ses habitants.

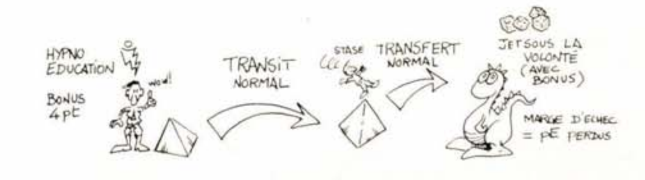
-Il n'y a pas de matériel de mission, les Mega ne se rendant pas matériellement sur place. Ils ne peuvent donc rien ramener non plus.

-Le corps des Mega reste en "stase" dans le point de Transit d'arrivée. La "descente" peut avoir lieu de la même manière, mais au moment de l'action, les Mega ne se matérialisent pas. Ils attendent que passent des Résidents, et peuvent alors tenter un Transfert, selon la procédure habituelle.

-Au moment où le Transfert a lieu, le Mega doit réussir un jet sous la Volonté (à son niveau actuel, avec le bonus de 4 points). S'il réussit, tout va bien. S'il rate, il perd un nombre de pE équivalent à sa marge d'échec (résultat du dé – score en Vo).

L'hypnoéducation prépare efficacement pour des transferts dans des êtres "plus ou moins proches de l'animal". Dans le cas "d'êtres de feu" ou d'autres créatures étranges, le MJ peut estimer un malus, en se basant sur la Table de difficultés.

-Dans ce type de scénario, les points



de Transit sont en général situés dans des endroits "passants", mais vous pouvez très bien faire sortir les Mega de leur tétraèdre au compte-gouttes, si cela peut agrémenter l'histoire. N'oubliez pas, éventuellement, d'adapter la matière du point de Transit en fonction du milieu.

•Les feuilles de personnages: Même si vous arrivez à réaliser des scénarios qui ne soient pas trop "dirigistes", il est évident que les "Résidents" dans lesquels se transfèreront les Mega doivent être prévus à l'avance. Selon les cas, les feuilles de personnages que vous utiliserez dans la partie peuvent être des feuilles normales un peu modifiées, de pures créations de votre part, ou, le plus souvent, des fiches de monstres agrémentées de modifications.

Dans la mesure du possible, essayez de traduire le profil de vos Résidents dans les dix caractéristiques de base, en conservant le système de calcul des potentiels de combat et le calcul des aptitudes.

Pensez qu'au moment du Transfert, le Mega va arriver avec ses cinq caractéristiques psychiques, et qu'il va falloir compléter la fiche. Faites donc simple et, pour les aptitudes, limitez à l'essentiel! Les fiches de Résidents de Mega 2 peuvent servir de point de départ à vos créations.

A VOS DELIRES, PRETS,...

Attendez! Tâchons de rester logiques. Quelles raisons peuvent amener la Guilde à envoyer ses agents en de tels lieux?

•Les conditions extérieures. Les Mega ont beau disposer de scaphandres hyper-résistants, aller discuter avec certains êtres les entraînent parfois dans des lieux proprement inhumains.

•L'impossibilité d'utiliser le matériel. Même si les Mega disposent d'appareils sophistiqués pour résister à la pression du fond des océans, à la pesanteur des planètes géantes, aux tempêtes de méthane soufflant à 700km/h, l'encombrement ou le manque de discrétion de ces engins suffiraient à réduire à néant les chances de succès de la mission.

•La diplomatie. Certaines missions impliquent que les Mega prennent des contacts avec les autochtones, ou même influent sur les décisions ou actions de Résidents "haut placés". Or s'il s'agit de géants, d'êtres marins, ou de tout autre forme de vie un peu trop éloignée de "l'humain standard", il est de la meilleure politique d'agir dans la peau d'un de leurs semblables.

•La nature même de l'univers de destination. Dans Mega 2, le troisième scénario, *la drogue d'Urh*, présente un micro-univers issu de l'imagination d'un savant. Si celui-ci reste assez cartésien, on peut imaginer des situations du même type où le monde ainsi rêvé est peuplé de monstres délirants. Une seule chance alors pour les Mega d'y survivre: faire eux-mêmes partie des monstres!

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Si concevoir ce genre d'aventure est assez excitant pour le MJ, il doit tout de même éviter quelques pièges:

•Dans les règles:
Les règles de Mega fonctionnent pour des humanoïdes dans un environnement plus ou moins terrestre. Attention, plus votre univers s'en écartera, moins les règles colleront. Vous pouvez, bien sûr, préparer quelques "règles spéciales" pour cette partie, mais elles risquent de ne pas être du goût des joueurs, et de vous prendre un temps disproportionné par rapport au résultat.

•Dans vos créations de Résidents:
En vous fiant au Catalogue (Mega 2, p.33), et aux fiches de Résidents (p.46), essayez de doser les caractéristiques. Notamment :
- Force: ne pas dépasser la force du dragon.
- Intelligence: faites bien la différence entre Intelligence (capacité d'abstraction, de déduction), et Décision (rapidité à choisir une attitude, une façon d'agir).
- Vitalité: l'important est d'établir un équilibre entre les valeurs Attaque et Défense, les dégâts des armes et les points de vitalité.

•Dans la bizarrerie de l'aventure:
Attention, vous pouvez avoir de très bonnes idées d'êtres étranges, de lieux impossibles. Mais serez-vous capable de les décrire aux joueurs, et brièvement? Il est plus prudent d'éviter le cumul Résidents et décors délirants. Que l'un des deux éléments soit bizarre suffit, sinon les joueurs risquent de "décrocher".

Si vos Résidents sont vraiment étranges, donnez à chaque joueur une silhouette, même schématique, d'une créature type. Ca aide!

Mais trêve de discours, il est temps de passer à la pratique!

Voici à titre d'exemple, et de modèle, un mini-scénario qui se déroule "bien loin d'chez nous"! Il ne décrit toutefois essentiellement que la trame d'une aventure que vous, MJ émérites, aurez, bien sûr, à cœur d'enrichir de vos créations personnelles. Allez... en route pour de nouvelles aventures!

Nous sommes parmi eux!

SCENARIO : VOYAGE A GUNIVERS

Le Major Mac Lambert montrait des vues d'une jungle pourpre, insolite et grandiose, tourmentée, avec au premier plan un Mega en scaphandre engoncé dans un exosquelette deux fois grand comme lui, et, à l'horizon, une construction aux lignes lourdes émergeant de l'océan végétal. Il se tourna vers les Mega:

"La vague brume, que vous distinguez au pied de l'édifice, est en fait le plafond de nuages qui culminaient ce jour-là à 1 500 m d'altitude. La photo a été prise par le premier groupe de Mega envoyés sur cette planète géante, nommée Gunivers. La mission était largement plus difficile que nous ne le pensions, aussi faillit-elle être un échec. Voyant cela, l'un des Mega réussit à pénétrer dans un bâtiment et à y créer un Point de Transit. Ce qui va nous permettre d'aborder maintenant le problème d'une autre manière. Vous allez partir pour une mission "Ramsès"!

"Pour ceux qui l'ignorent, ce nom de code désigne les missions où votre corps reste en stase dans le tétraèdre de Transit, des missions réalisées à 100% en transfert."

•La mission:
La stabilité des univers n'est pas une chose acquise, et les missions des Mega consistent souvent à éviter certains événements susceptibles de transformer des dimensions entières en chaos, ou même de les anihiler totalement. Ici, le problème a eu lieu et a été résolu, il y a de cela des centaines de milliers d'années. Pour redresser une courbure d'univers déformée, la Guilde a construit sur Gunivers (sur les indications des Guetteurs) une sorte de "borne" pour "ancrer" ce coin du cosmos. L'engin ressemble à un gyroscope: il s'agit d'un colossal tétraèdre de métal monté sur des axes et qui peut s'orienter dans toutes les directions. Il occupe une salle de 2 000 m de diamètre, et tourne lentement sur ses axes à un rythme variant selon les positions stellaires. Sous le piédestal est installé le poste de contrôle automatique, endommagé, qui a émis le signal d'alarme.

Or depuis sa construction, certaines des races de reptiles vivant à la surface de Gunivers ont évolué et bâti une société organisée. Aujourd'hui se pose un problème grave: découverte, il y a déjà plusieurs milliers d'années, par l'une des races, les Sarks, la machine fait l'objet d'un culte de leur part. Ils ont construit au-dessus un temple titanesque, (l'édifice photographié par la première équipe de Mega).

Une guerre ayant éclaté entre les Sarks et une autre race, les Shets, ceux-ci ont mené une attaque contre le Temple, et réussi à enrayer la marche millénaire de la Machine.

Les Mega vont donc devoir:
-la remettre en état,
-trouver un moyen pour qu'elle soit désormais protégée sans pour autant nécessiter l'intervention et la mobilisation de centaines de gardes de L'Assemblée Galactique.

•Les lieux
La pesanteur énorme de Gunivers a nécessité pour l'autre équipe de Mega l'emploi des exosquelettes antigrav les plus puissants disponibles, avec de grosses difficultés pour les maîtriser. Ce problème conjugué avec celui des scaphandres, obligatoires vu la pression atmosphérique, explique que ces Mega aient répugné à tenter eux-mêmes des transferts. Ils avaient peu de chance de retrouver leur corps vivant à leur retour!

Les habitants de Gunivers sont pour la plupart des reptiles énormes et trapus, bien que certains insectes atteignent aussi des tailles respectables grâce à une structure fine et légère. Ces insectes sont très dangereux, mais extrêmement fragiles. En dehors des temples "annexes", les abris des reptiles sont soit des cavernes aménagées, soit des demi-cylindres construits dans une pierre qui conserve la chaleur, et amassés en "villages".

Le point de Transit a été installé un matin à l'heure où tous les reptiles vont sur les terrasses se réchauffer aux premiers rayons du soleil. Les Mega ont pu le placer dans une sorte de chapelle, dans un village proche du Temple. Avantage de la chose, des "prêtres" viennent y rencontrer le "peuple" avant de retourner dans leurs salles de travail au cœur du colossal édifice...

Le Temple lui-même est très spar-

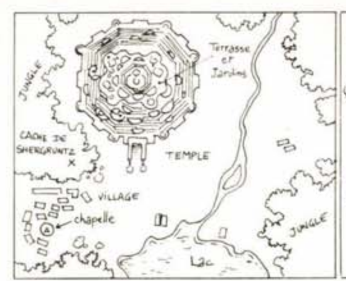
tiate, fait de blocs d'une pierre massive et noire. Il est très peu éclairé. Des dizaines de couloirs s'y croisent, ouvrant sur des alcôves ovoïdes, des puits obscurs, parfois sur une salle immense décorée de cristaux géants et d'étoffes végétales.
Le pied de la machine est située à 1 000 m sous la surface du sol, et on y accède par un système de rampes (les Guniviens n'aiment pas les escaliers), en traversant des cryptes où s'affairent des prêtres du "Dieu Tournant", dont les principales préoccupations sont, d'une part, les chants religieux, d'autre part l'étude des rapports entre les mouvements des étoiles et ceux du "Dieu". Le tout donnant lieu à d'innombrables parchemins qui sont stockés dans les étages supérieurs, où sont situées également les salles d'astronomie.
Au niveau du sol, une sorte de coursive, de 10 m de large et plus de 6 km de long, fait le tour de la salle, à mi-hauteur donc.
L'accès est strictement réservé aux plus initiés des prêtres.

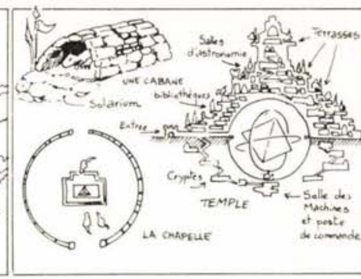
•Les Résidents

Les Sarks et les Shets sont deux races très semblables, assez proches du tyrannosaure. Les deux races possèdent trois paires de pattes: une puissante à l'arrière, une "solide" à l'avant avec, juste au-dessus, une troisième paire plus chétive, mais plus longue et mobile.
Avec l'évolution, leur thorax est devenu plus mobile, mais aussi plus fragile. Aussi la plupart d'entre eux portent une sorte de cotte sur le poitrail, parfois décorative, parfois une véritable armure faite de bois coloré ou de plaques de pierre (CD=4).
La principale différence entre les deux races est que les Shets ont une mâchoire plus puissante, mais des "bras" plus courts. Ils sont moins habiles et plus sauvages, quoique plus rusés que les Sarks, un peu "ramollis" par leur civilisation finalement peu évoluée et déjà figée. Les deux races apprécient la beauté des cristaux (qui ne manquent pas) et certains de leurs "scribes/artistes" peignent de fascinantes fresques colorées ou des armures bigarrées. Mais la principale "richesse" des puissants est de se décharger au maximum de toute activité pour pouvoir lézarder (c'est le cas de le dire!) au soleil en discutant, jusqu'aux orages de fin de journée. Les autres Guniviens chassent les insectes, les poissons ou les petits reptiles, et pratiquent vaguement une forme de culture consistant à protéger certaines plantes sauvages. Leur registre vocal allant du rugissement sourd au sifflement, le chant (à thème religieux souvent) est très important.
Les Guniviens ne font pas de feu et ne forgent pas de métal, mais certaines essences de bois traités spécialement le remplacent dans beaucoup d'usages.
Enfin, alors que les Shets adorent le soleil, la pluie et d'autres éléments naturels, les Sarks ont divinisé le tétraèdre, d'autant plus qu'il semble vivre de sa vie propre, et qu'il est fait d'une matière totalement inconnue. Au moment où les Mega entreront en scène, la principale inquiétude des chefs Sarks est que le peuple n'apprenne surtout pas que "le Dieu Tournant est mort".

•Les objets courants, les armes

En pierre, en terre, en bois, en fibres végétales tressées, ou fabriqués à partir de vestiges d'animaux (os de reptiles, ailes d'insectes...) les objets manufacturés ne manquent pas. Il s'agit d'objets décoratifs, utilitaires (machine à filer les toiles d'araignées, par exemple) ou d'armes de chasse. Les Guniviens n'utilisent que peu de mobilier, et la notion de table ou de chaise leur est, bien sûr, totalement étrangère. Seuls les meubles de rangement existent, souvent de simples étagères.
Il existe une forme primitive de moteur: une roche, semblable au carbure qui donne l'acétylène, produit un énorme dégagement de gaz au contact de l'eau. Un jour, un Gunivien dut en introduire dans un insecte mort, qui gonfla, ce qui étendit ses pattes et le fit bondir, à la grande frayeur du reptile. Depuis, le système a (vaguement) progressé, et l'on peut trouver de petits moteurs à gaz qui servent à actionner des pompes, des monte-charges, etc. Il arrive que cela explose de temps à autre.
Les Guniviens portant leurs meilleures armes de contact..dans leurs mâchoires, ils possèdent surtout des arcs et des arbalètes, de longues lances et des haches de jet.
Certaines places fortes sont équipées de catapultes et de petits canons de bois dur, dont l'explosif est une sorte de noix où l'on a introduit une "pierre à gaz" et de petites pierres.





Sur un choc un peu fort, les pierres produisent une étincelle et...
Là aussi les accidents sont fréquents (dégâts d'une grenade).

•Rencontre avec des reptiles remarquables

Vous trouverez dans la fiche descriptive d'un Sark "standard" les caractéristiques plus spécifiques des personnages clés de cette aventure:
-Sarssinish, le Mécanicien: avec Sardukass, son apprenti, c'est le personnage primordial pour les Mega. En effet, d'une part les Guniviens sont tout de même patauds, d'autre part la machinerie a été conçue par et pour des humanoïdes. Les postulants au poste de Mécanicien doivent donc s'entraîner des années à manipuler de petits objets fragiles, et une seule erreur suffit à éliminer définitivement le maladroit. Même les plus grands prêtres ont à peine le droit de savoir à quoi sert cet entraînement, et personne, hormis les deux mécanos, n'a accès au Saint des Saints, la Salle de Commandes. Pour tous ces gens, les boutons, les manettes et les lumières constituent un "langage" qui doit permettre de dialoguer avec le "Dieu".
La place de Sarssinish est l'une des plus convoitée, car il est certainement le Gunivien le plus oisif de la planète! Du moins l'était-il jusqu'à l'intrusion du commando-suicide Shets qui a réussi à lancer une "noix explosive" dans la salle, endommageant un panneau de contrôle et quelques tuyauteries. Le Mécanicien a bien su réparer les tuyaux, mais il est atterré, depuis maintenant une semaine, devant les milliers de lampes rouges qui clignotent partout, tandis que les écrans, habituellements couverts de courbes très esthétiques, restent vides. Les personnages ne le rencontreront que dans la salle des machines ou l'antichambre.

- Sarbalious, le Grand Tourneur. Grand-prêtre en chef du Temple, c'est un individu raffiné et intelligent. Astronome averti, il a même découvert que sa planète n'était pas le centre de l'univers, et compris le mécanisme céleste. Mais à la différence de Galilée, il a gardé sa découverte pour lui. Il est convaincu que le succès de l'attaque Shets est un signe, le punissant, lui et sa race, d'avoir percé l'un des secrets de l'univers..
A l'occasion de l'attentat, il a pu entrevoir la salle de commandes, et, depuis, il brûle d'envie d'y retourner, se disant que lui, certainement, arriverait à comprendre le sens de toutes ces lumières. Mais il n'ose commettre ce sacrilège. Vu son rang, il a toute autorité sur les prêtres.

- Sargisgass, le Grand-Officier. Hiérarchiquement situé sous l'autorité de Sabalious, le Grand-Tourneur. C'est lui le responsable de toute la sécurité à l'intérieur du Temple. Les Guniviens, bien qu'étant des êtres à sang froid, étant prompts à s'échauffer, il maintient une discipline de fer parmi les prêtres, surtout les plus jeunes, ainsi que parmi les soldats de sa garde.
Il est également le premier fautif pour n'avoir pas su arrêter le commando Shets, ce qui risque de lui coûter la vie. Une mort ignominieuse, mais que lui-même trouve juste: n'est-il pas responsable de la mort de son dieu? Et tous les gardes, qui au fond aiment bien leur chef, partagent plus ou moins les mêmes sentiments et la même culpabilité.
(Hep, MJ, ne trouves-tu pas qu'il ferait un allié idéal pour les Mega, si ceux-ci savent parvenir à lui et le convaincre qu'il peut effacer sa faute?)

- Shergrunzt-au-large-ratelier. Chef de horde Shets, c'est un arriviste prudent. Chargé de pénétrer dans le Temple pour y faire le maximum de dégâts, il cherchait un moyen d'y entrer sans casse pour lui, lorsqu'il s'est fait doubler par Shershazam-le-Mélancolique et ses Dragons d'Enfer qui, grâce à leur attaque-suicide, sont devenus des héros (à titre posthume) parmi les Shets.
Depuis une semaine, il cherche à

porter une seconde attaque, histoire de pouvoir, sans trop mentir, affirmer que le boulot avait été à moitié fait et que lui, Shergruntz, a conquis la victoire finale. Il est à l'affût de la moindre chance d'investir le Temple avec ses guerriers. Il se cache dans une caverne, aux abords du Temple.

•Le Temple

En dehors des salles déjà citées, il est rempli de cellules de prêtres, décorées du tétraèdre à l'image du dieu, avec un "nid" de paille en guise de lit, et un "mikado" à l'échelle des Guniviens (l'espoir de peut-être, un jour, manipuler les tableaux de commandes de la Machine a rendu ce jeu populaire parmi les habitants du Temple).
Construit comme une pièce montée, le Temple est entouré, à tous les niveaux, de terrasses agrémentées de jardins et d'arbres, où prendre le soleil en buvant le vin d'araignée, la boisson préférée des Guniviens.

•Début de mission

Lorsque les Mega arrivent dans le point de Transit (situé sur un autel en plein milieu de la chapelle hémisphérique), un vieux dinosaure frippé balaye le dallage. Puis la salle se remplit de Guniviens, certains portant des pectoraux bigarrés (les riches), d'autres (les paysans) vêtus de simples tabliers d'écorce. Peu après, enfin, arrivent les prêtres. Il s'agit d'une cérémonie quotidienne, routinière, à la fin de laquelle les participants peuvent, éventuellement, faire un petit discours. En général pour remercier le dieu d'un bienfait. Aujourd'hui, les prêtres ont pour consigne de guetter le moindre signe indiquant qu'une rumeur sur la mort du dieu aurait transpiré. Si un des assistants leur semble suspect, ils ont ordre de le ramener au Temple, gentiment et discrètement de préférence...

Note: si un Mega, transféré dans un auditeur, est ainsi "invité", puis tente de s'échapper en voyant qu'on le conduit au Temple, les prêtre feront intervenir les quatre gardes en faction devant l'entrée. Ce qui serait le genre d'occasion que guette Shergruntz pour lancer une attaque. Le Mega serait alors soupçonné d'être complice, bien entendu...

De toute façon, la consigne des prêtres est, une fois rentrés au Temple, de faire leur rapport à un prêtre supérieur, qui ira lui même répéter ce rapport à l'ordonnance de Sargisgass, qui l'annoncera enfin au Grand Officier. Celui-ci, s'il le juge nécessaire, en référera alors à Sarbalious le Grand Tourneur.
(On comprend un peu comment les Shets ont pu pénétrer si facilement...)

•Conseils au MJ

La trame de ce scénario reste assez simple. Votre tâche principale va consister à bien faire ressentir la difficulté à se mouvoir en tant que dinosaure, muni de six membres et d'un appendice caudal de 5 m de long, le tout au milieu de résidents parmi les plus puissants de leur société, pour qui la délicatesse et l'habileté au mikado peuvent alterner avec la sauvagerie du tyrannosaure. En cas de combat, surtout corps à corps, rajoutez-en sur les dégâts (étagères écrasées, arbres arrachés, colonnes de pierre qui s'effondrent, etc).
Un autre ressort, la cuisine locale: nous vous suggérons le vin d'araignée; tâchez d'amener vos joueurs à se retrouver en train de gober des insectes géants ou d'autres curiosités de votre cru.
Au niveau de l'intrigue même, les "jets de réminiscences" et les transferts successifs les amèneront à "investir" l'un des personnages importants ou, du moins, à l'approcher. Si les Mega jouent finement, l'état psychologique des trois principaux Résidents devrait leur permettre d'arriver, ouvertement ou clandestinement, jusqu'au panneau de contrôle, où, après au pire une ou deux bêtises, ils répareront le système et seront considérés comme des héros.
Côté décor, rajoutez-en sur les couleurs mauve et pourpre de la végétation, sur les plus petits animaux qui fuient devant la masse des tyrannosaures, sur les insectes que l'on affronte en combat ou que l'on mange en salade. Enfin, cette société ne pratiquant aucune ségrégation de sexe, à vous de décider quels personnages sont masculins ou féminins, en essayant de faire jouer une grande scène de séduction entre Guniviens... Une bonne façon de conclure l'aventure est d'arriver à convaincre les Guniviens de ne plus mettre les pieds dans la salle de commandes, et de faire construire une porte si petite que seul un humanoïde pourrait y entrer. Mais vos joueurs trouveront peut-être d'autres solutions géniales..
Cette mission équivaut à environ 6 000 points d'expérience.

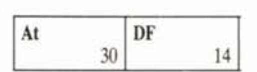
FICHES DE PERSONNAGES



Un Sark standard

I (12) (10) 9	P (Odorat 20, vue 6) 10
D 16	R (10) (18) 12
Vo (18) (18) 14	F (40) (60) 50
E (12) (14) 10	Vi (40) (50) 40
C (15) (8) 10	A (16) (10) 8

Nb de dés en AT:5	5



At 30	DF 14

(le premier chiffre entre parenthèses indique la valeur pour un prêtre, le second la valeur pour un garde)

Résistance Transfert:130
Mode Attaque:croc (CA=9), queue (CA=5), lance (CA=8), hache (CA=8).
Code Défense:peau (CD=2, ou 0 sur le poitrail), pectoral (4 à 6).
Discrétion:0
Déceler bruit d'insectes:P,I
Déraciner un arbre (CA=6):F,F,A
Éviter un obstacle:D,R
(une fois lancé, un Gunivien a du mal à s'arrêter!)
Faire fonctionner un moteur:I,A
Jouer au Mikado:A,A,A.
Les personnages possèdent en plus les aptitudes suivantes:
Séduire:I,C
Se déguiser:A,C
Vous pouvez aussi utiliser, avec les mêmes formules de calcul que dans la règle de Mega 2, Convaincre, Repérer un piège, Pister, Nager...

Un Shet moyen

I (11) 8	P (Odorat 24, vue 6) 12
D 17	R (18) 16
Vo (16) 16	F (40) (60) 50
E (10) 8	Vi (40) (50) 40
C (10) 8	A (10) 7

At 33	DF 16

Nb de dés en AT:	5

(les chiffres entre parenthèses indiquent les caractéristiques de Shergruntz)

Résistance Transfert: 130
Mode Attaque: croc (CA=12), queue (CA=6), lance (CA=4), hache (CA=6).
Mode Défense: peau (CD=4, ou 0 sur le poitrail), pectoral (2)

Un Mykorstik

I 3	P 10
D 18	R 20
Vo 8	F 8
E 5	Vi 6
C 1	A 2

C'est l'un des plus gros insectes de la planète, avec 6 m de long et 30 m d'envergure. Il est capable de piquer tant de l'avant que de l'arrière, et son venin fige la victime (perte de 2d6 pF à chaque piqûre). Lorsqu'elle est immobile, l'insecte la vide alors de son sang (perte de 4d6 pVi), puis redécolle d'un vol lourd...

Son extrême mobilité à vide lui donne de bons scores en **Combat:**At=20, Df=20.
2 attaques par tour (tête et dard).
Tête: CA=4, Dard: CA=2.
En fait, dès qu'un coup porte, le venin agit. Il lui faut deux tours pour faire le plein. Une fois nourri, ses facultés passent à: At=14, Df=4. On rencontre en général 3 à 5 Mykorstiks.



présente

LE 2ème FESTIVAL INTERNATIONAL DES JEUX

20 Février au 1er Mars 1987



BRIDGE - ECHECS - SCRABBLE
DAMES - TAROT - GO - BACKGAMMON

Sous l'égide de la C.L.E. (Confédération des Loisirs de l'Esprit) et des Fédérations des Jeux concernés.

Tournois - Championnats - Animations
Défis Spectacles - Champions
Démonstrations - Initiations,...

Tous renseignements (programme complet, dotation, inscriptions, **conditions hôtelières exceptionnelles**, transports...) sur simple demande :

DIRECTION GENERALE DU TOURISME DE CANNES
Esplanade Président Georges Pompidou
La Croisette - 06400 CANNES - Tél. : 93 39 01 01

Logo Design Lonsdale













Solutions...

Profondeurs IV

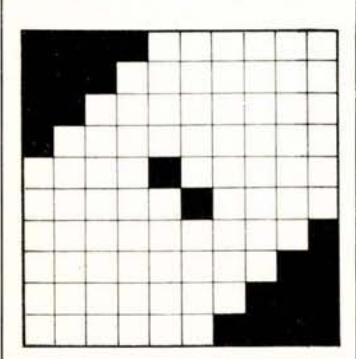
Page 79, Philippe Fassier nous entraînait à un nouveau niveau de Profondeurs... Six possibilités, mais deux chemins seulement vous menaient à la sortie:

Grillades

Case blanche, case noire? Telle était la question que nous posait Louis Thépault page 72.

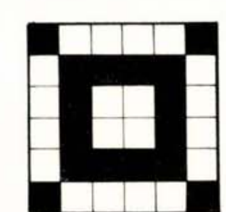
Noircissez:

Pas plus compliqué que cela...



Bon voisinage:

Une solution unique!



Magazin, Magazin...

Sympa non, notre petit guide!

A la page 10 de ce guide, nous avons, malencontreusement, attribué le jeu Fantômes aux éditions Dujardin. Il s'agissait, bien sûr, d'un jeu édité par Schmidt.

A la page 13, pour le jeu Jaeva (Novolud), nous vous avons indiqué un prix de 75 F au lieu de 125 F.

Solution Unique

page 115, une regrettable erreur "s'est glissée" au n°4 de notre question concours. Il fallait faire suivre les mots "chœur" et "examen" de deux points rouges et non pas d'un noir, d'un rouge.

Mais doués comme vous l'êtes, vous avez rectifié de vous-mêmes!

AVIS

MANIFESTATIONS

•13e Grand Tournoi Open d'Aubervilliers organisé les 24 janvier 1987 à 14h et 25 janvier à 9h au gymnase Guy-Moquet, rue Edouard-Poisson. Plus de 67 000 F de prix (en espèces) à gagner.

•Tournoi permanent par défi de Jaeva (voir J&S 41). Pour plus de renseignements, demandez le dossier complet à Novolud (BP 7 25220 Roche-lez-Beaupré) en précisant votre adresse, vous pouvez également téléphoner au 81 57 04 09.

•La Maison pour tous Jas de Gouin de Fos-sur-Mer organise du 24 janvier au 1er février 1987 le 1er festival fosséen d'échecs. Le 24 janvier séance de parties simultanée contre 30 joueurs de Gilles Miralles, maître international, champion de France à Epinal, vainqueur du Master de Cannes 86 devant Kortchnoy... Expositions, animations. Contacts: Didier Savoy, 42 05 20 61.
Nicolas Baltique (attaché de presse): 42 96 53 63 à Aix ou 42 80 12 31 à Martigues.

•Le club des Dés Traqués et le Son des Images organisent un tournoi de jeux de rôle le samedi 31 janvier 1987 de 11h30 à 20h. Le tournoi se déroulera dans l'enceinte du lycée Albert-Camus à Bois-Colombes. Les maîtres de jeu et les joueurs s'affronteront sur Advanced Dongeons & Dragons, Rêve de Dragon, Appel de Cthulhu. Inscription: 25 F. Son des Images, 25 rue des Monts Clairs, 92700 Colombes. Chèques libellés à M. David Castelli. Tél: 47 80 70 20.

•Le 7 et 8 mars 1987 se déroulera à Toulouse la IXe Convention Sup-'Aero "Nouvelle Formule" (mi-convention, mi-tournoi pour de plus nombreux échanges). Pour tous renseignements écrire à: Maison des élèves de l'ENSAE, 10, avenue E. Belin, 31400 Toulouse.

•2e salon- concours de jeux de rôle le 21 et 22 février 1987 au Lycée Pierre Mendès France. Tournoi AD&D, Appel de Cthulhu, M.E.R.P. Renseignements, inscriptions: M.P.T.G Sand, Dongeon sweet Dongeon, BP 151, 13127 Vitrolles. Tél: 42 89 80 77. Jean-Paul Moulin.

AVIS DES CLUBS

•Le club "Les seigneurs du Surnaturel" vous annonce sa fondation à Saint-Léonard (Suisse). Nous pratiquons: les jeux de rôle, de simulation, les wargames, etc. Sous-gare, 3958 Saint-Leonard. Responsable: Simon Rebmann.

•Création d'un club de jeux de simulation et de jeux de rôle: "Les Chevaliers du Gouffre". Nous jouons à AD&D, Paranoïa, l'Appel de Cthulhu... Nos projets: Croisades, MERP, Squad Leader. Nous aimerions aussi organiser un petit concours de wargames. Pour tout renseignement, contacter Frédéric, Route d'Evian 17, 1860 Aigle (Suisse). Tél: 025/26 49 63. Réunion le vendredi soir, samedi ou dimanche après-midi vers 14h et 20h.

•Mon premier "Les jeux de rôle", mon deuxième "les wargames", mon troisième "tous les jeux de simulation", mon tout "le meilleur club de Toulon": Le F.A.S.T.
Réunions tous les samedis de 14h à 19h30. 20h30 à 2h. La maison de quartier du pont du Las, 56 rue Félix-Mayol, 83200 Toulon. Tél: 94 62 13 59.

•La Guilde de Bretagne de jeux de simulation a pour but de rassembler les clubs de jeux de rôle et simulation afin de leur donner une dimension régionale. Un fichier régional des clubs et activités ludiques est constitué et plusieurs initiatives sont prévues... Siège social de la Guilde: 9 rue de la Paillette, 35000 Rennes.

•Un club de jeux de rôle fonctionne régulièrement à la Maison de Loisirs "Gavroche" qui dépend du service Enfance de la Ville d'Argenteuil. Ce club est destiné aux enfants et jeunes à partir de 10 ans. Réunions mercredi après-midi et un samedi par mois de 14h à 18h. Tél: 39 81 46 49 ou 34 10 51 61 le soir, demander Michel.

•Le cercle fantastique vous attend au 12, rue Georges-Gaumé, 94700 Maisons-Alfort les Juillottes: nous jouons le vendredi soir de 20h au samedi matin 6h et le samedi de 14h au dimanche 12h. (AD&D, Cthulhu, Dune...)Renseignement: Jean-Luc Brunet (1) 48 86 60 74.

• A Marseille, club de jeux informatiques axé sur la programmation (jeux de rôle, d'aventure, de simulation). Le même club propose une initiation aux langages logo et basic ainsi qu'à la programmation structurée. Maison pour tous, chemin Notre-Dame de la Consolation 13013 Marseille. Tél: 91 66 22 59.

• Le club Exodus reprend ses activités pour l'année à venir. La tendance est toujours aux jeux de rôle et aux wargames (AD&D, L'Œil noir, Empire galactique...). Pour tout renseignement: Mairie d'Uxegney 88390 Darnieulles ou Maison des petits, quai des Bons-enfants 88000 Epinal.

•Le club d'échecs d'Aix Noulette vient de se remettre en activité. Voici notre adresse: Club d'échecs, 26, rue du Marois, 62160 Aix Noulette. Pas de partie par correspondance.

•Le club Les Runes de Gascogne se diversifie... En plus d'AD&D, de Mega, de l'Appel de Cthulhu, le club propose des parties de Diplomacy, Sherlock Holmes ainsi que le Carom, un billard en bois qui associe tactique et adresse. Réunions tous les samedi de 18h jusqu'aux heures les plus avancées de la nuit à l'Ancien Musée, Rue Guynemer, Auch. Renseignements: Jean-Yves Desbons, route de Bayonne, 32000 Auch. Tél: 62 05 44 59 ou Gilles Cortes, Lycée Pardailhan, Auch.

•Maisons-Alfort, ville bienheureuse, déjà dotée d'une mairie, d'une église et d'une boucherie, se voit attribuer un club, et pas n'importe lequel: "Le Cercle fantastique". Pour tout renseignement, s'adresser à Hervé Gueguen, 28 av. Edouard-Vaillant, 93310 Le Pré Saint-Gervais. Tél. : (1) 48 46 11 30.

•Les habitants des Côtes du Nord n'y échapperont pas, "l'Invasion vient de rôle", club de jeux de rôle, arrive. On y jouera à AD&D, Compagnie des glaces... Renseignements : Laurent Callonnec, 7, rue des Noisetiers, 22160 Callac de Bretagne.

•Création d'un nouveau club sur Colombes: Le Club des Dés traqués. On y joue de 15h30 à 19h tous les jours sauf le dimanche. Les jeux pratiqués sont AD&D, Rêve de Dragon, l'Appel de Cthulhu. Le club des Dés Traqués, au magasin le Son des Images, 25, rue des Monts Clairs, 92700 Colombes. Tél: 47 80 70 20.

•L'association Objectif organise de nombreux jeux par correspondance: Civilisation, Macchiavelli, Monopoly, Diplomacy...Objectif, 6, rue du Vignoble, 67360 Gunstett.

•"Les Templiers des Calades". Cette association est organisée à la manière d'une confrérie, chacun de ses membres portant un titre humoristique inspiré des anciens Templiers. Son but est de faire connaître et d'organiser des jeux de simulation et des jeux de rôle. Renseignements: Jean-Pierre Mossaz, BP 7, 69651 Villefranche-sur-Saône Cedex.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Gilles 26 ans cherche partenaires pour wargames ou pouvant l'initier au jeu avec figurines (Empire) région Ivry. Tél: 60 79 47 99.

• Débutant Appel de Cthulhu cherche joueurs expérimentés ou club sur Marseille. Olivier Icard, 18 rue Samatan, 13007 Marseille. Tél: 91 52 09 74 après 18h30.

• Passionnés de Pente recherche partenaires. Tél: 42 40 08 23. Demander Thierry.

• Cherche correspondant(e) Mega 2, Bitume, pour échange idées, scénarios... Alex Bes, 15, Grande-Rue, 78290 Croissy.

• Guerrier solitaire débutant de 14 ans cherche club ou partenaire pour jouer à D&D, Mega, wargames. Région Toulousaine. Tél: 61 07 40 11 après 18h. Demander Philippe.

MESSAGES

• Cherche contacts pour échanges de programmes pour Atari 800 XL sur disquettes (Computer Ambush et autres programmes SSI). Marc Basseporte, 557, rue des Batteries, 83600 Fréjus. Tél: 94 53 84 63.

• Traduis toutes docs et notices anglaises, pour un prix dérisoire,



indépendant de la quantité. Ecrire à Jina Rheza, 21, rue de la Station Ponsard, 38000 Grenoble. Tél: 76 54 10 16.

• Recherche jeux pour Dragon 32. Contacter Dominique au 30 59 45 60 après 18h.

• Souffrant d'une incroyable solitude, je désirerais organiser des parties de wargames par correspondance. S'adresser à Robin Foveau 12, rue du Hainaut, 59264 Onnaing. Tél: 27 46 79 23.

• Cherche dessinateurs, collaborateurs et personnes possédant Amiga et photocopieurs ou digitaliseurs. Philippe Saffon, 7, rue O.Boudouard, 91100 Corbeil. Tél: 60 89 18 58 jeudi ou samedi.

• Passionné fauché cherche toute chose ayant rapport aux jeux de rôle. Envoyez-moi tout ce dont vous ne vous servez plus (boîtes, règles, scénarios, dés...) Michel Harlange, 85, rue du Chalet, 6788 Halanzy (Belgique).

• Joueur de jeu de rôle voudrait participer à un club par correspondance. Je sais jouer à Mega 1 et 2 et à Maléfices. Ecrire à Stéphane Debeaupuis, 17, rue des Mustangs, 64000 Pau.

• Voulez-vous vous enrichir avec les jeux? Oui? Alors demandez-moi une documentation (contre 2 timbres à 2,20 F). M. Garrido, 7, rue de la Marne, 69100 Villeurbanne.

• La F F Othello par correspondance recherche joueurs pour tournois français à 4 joueurs et européens si succès de l'entreprise. Pour tous renseignements: Jean-Philippe Laligand, 38, rue de la Colonie, 75013 Paris ou Fabrice Lavoisier, 18, rue du Muguet, 02000 Laon.

• Cherche généreux donateur de D&D (boîte de base) + 1 scénario. JPH Gréau, 9, rue de Bois-Colombes, 92270 Bois-Colombes. Tél: 47 80 29 66.

LES BONNES OCCASES...

VEND

• Spectrum 56 Ko + 2x1 + 2x2 + drive + 150 programmes + 2 manettes + 10 livres + magnéto + interface copieur: 3 000 F. Tél: 39 74 17 70.

• Cassettes originales pour CPC 464: Roland on the Ropes: 50 F; Evergone's a Wally, Impossible Mission et Macadam Bumper: 100 F chaque; le Tour du monde en 80 jours : 80 F. (possibilité d'échange contre: Vera Cruz, Room Ten ou PHB, DMG...) Franck Petitot, 29, rue Henri-Dunant, 36000 Châteauroux.

• Appel de Cthulhu + 4 scénarios: 400 F; Œil noir base + accessoires + 5 scénarios: 200 F; Mega 2: 15 F; Squad Leader: 200 F, nombreux livres. Christophe Mauvage, 7 rue La Fontaine, 90000 Belfort. Tél: 84 21 55 12 poste 12-13.

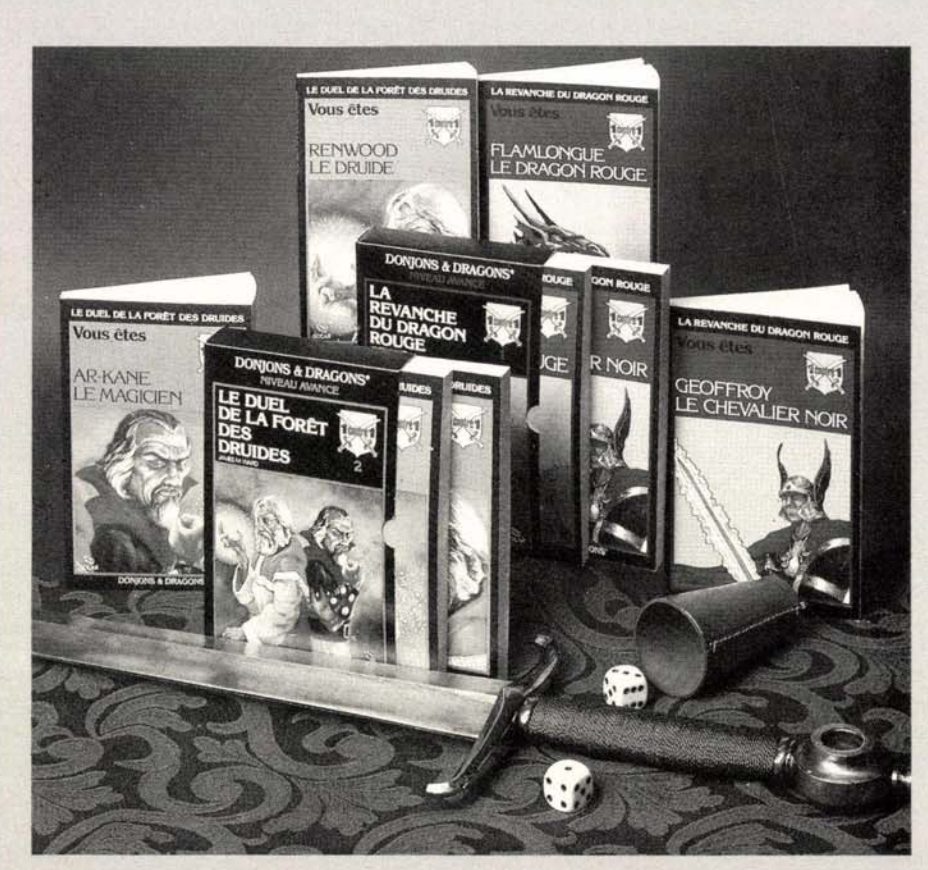
• Sharp PC 1261 + 2 livres + imprimante + lecteur de cassettes + pour imprimante: 20 rouleaux + fils + 1 cassette + coffret: 4 500F. Vincent ou Arnaud Pilpré, 58, rue de Saint-Médard, 35250 Saint-Aubin d'Aubigné. Tél: 39 55 20 17.

• Panzerkrieg jamais servi: 300 F. Tél: 41 86 01 13 après 19h. Demander Nicolas.

• Numéro 1 et 2 du fanzine Lovecraft avec posters et accessoires: 25 F + n° 20 à 23 du zine Objectif: 18 F chaque + n° 1 à 21 du fanzine "Imperium" 80 F ou 10 F le numéro. A régler par chèque. F. Barnoin, "l'Hadrian", 183, avenue Du Maréchal Lyautey 06000 Nice.

• Une douzaine de "livres dont vous êtes le héros" de 13 à 20 F chaque. Liste sur simple coup de fil: 48 78 16 73 après 18h. Demander Julien.

• Planche Fun Hifly 444, 500 F. Yann Couedelo, Maner-Prat, 29127 Plomodiern. Tél: 98 81 58 44.



Lire-jouer à deux

Deux coffrets contenant chacun deux livres-jeux :

• **La revanche du dragon rouge** 48 F

• **Le duel de la forêt des Druides** 48 F

UN contre UN

SOLAR



• Collection complète J&S (avec encarts): 600 F; ordinateur Canon X-07 + imprimante graphique, magnétophone... Tél: 61 73 42 24.

• Atmos + 2 lecteurs Jasmin-2 doubles têtes + imprimante MCP-40 4 couleurs + 70 jeux récents sur disquettes + utilitaires Jasmin : 5 000 F. Yan Souflet. Tél: 94 87 15 50 H.R.

• C64 + 1541 + 1530 + Simon's + livres + 10 disks: 3 500 F. Tél: 64 59 83 57 entre 19 et 20h30. Demander Alain.

• 10 "livres dont vous êtes le héros", 12 F l'un ou 100 F les 10 + l'Œil noir + L'Auberge du sanglier noir: 70 F le tout ou échange. Faire propositions à Fabien au 78 30 01 25.

• pour Apple II, IIe, II+, imprimante "Silentype": 1 000 F. Prix à débattre. Tél: 42 09 48 21 le soir. Demander Luca

• TI99/4A raccord péritel avec manuel + cordon magnéto: 500 F. Tél 42 09 48 21 après 18h30. Demander Marco.

• pour Amstrad CPC 6128: 1 magnéto + Cable CL1, 200 F. 1 crayon optique MKII, 1 boîtier Laser Basic... + nombreux programmes pour les calculatrices TI57, TI57LCD et TI 57II + nombreux jeux: l'Appel de Cthulhu, Fief, Diplomacy... Réponse brève assurée. Philippe Mazet, 7, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

• TI57 LCD programmable: 170 F; Mega 15 F; Mega II: 20 F; manette "Superjoy": 45 F; coffrets 83-84 J&S: 95 F l'un. Nicolas Brodier, 3, place de la Fontaine, Cuvry, 57420 Verny. Tél: 87 52 58 55 après 19h. Demander Nicolas uniquement.

• 8 "livres dont vous êtes le héros": 15 F l'unité. Liste sur demande. Guillaume Gosselin, Résidence de l'Abbaye bâtiment c escalier L. 4, rue des Capucins, 92190 Meudon. Tél : (1) 46 26 69 91.

• Console Atari 2600 + cassette Space Invaders, 300 F ; Dungeon Masters guide et Players Handbook, 200 F les 2 ; Module B4 D&D, 30 F + nombreuses revues (J&S, Casus Belli). Jean-Charles Salmon, 4, rue Saint-Edme, 89410 Béor. Tél: 86 73 46 94 le soir heure repas.

• Ou échange P.H AD&D, 100 F. Benoît Grisaud, 95, rue Bressigny, 49100 Angers. Tél: 41 88 61 31.

• Ou échange JdR et wargames contre Rêve de dragon, Casus Belli n° 13, modules Appel de Cthulhu ou Runes 1 et 2. Eric Minot, 25 rue du docteur Lamare, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél: 39 73 60 38.

• Atari 130 XE + moniteur vert + lecteur K7 + lecteur disquettes + documents + nombreux jeux + 2 manettes: 3 900 F. Tél: 39 14 94 15. Demandez Christophe (19h).

• Okinawa, 80 F + frais d'envoi (20 F) + figurines médiévales 25 mm, 5 F l'une + J&S no 11 à 26 avec encart. Tél: 77 25 89 01. Demander Sylvain.

• Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + logiciels + utilitaires + livres + magazines informatiques + joystick: 2 990 F. Tél: 34 51 78 57. Demander Vincent.

• Echiquier électronique Constellation 3.6 avec adaptateur excellent état, 1 700 F; Diplomacy, 100 F. Jean-Marc Levrey, 6, cours du Buisson, 77420 Noisiel. Tél: 60 06 25 29.

• PC 1500 + imprimante graphique 4 couleurs + adaptation magnéto et courant + notices et nombreux programmes: 1 800 F. V. Dessenne, 10, rue Eugène-Delacroix, 38000 Grenoble. Tél: 76 54 10 57.

• D&D base, expert: 100 F les 2, 175 F + écran maison. Livres-jeux. Tél: 64 59 83 57 entre 19 et 20h. Demander Alain.

• Baston état neuf, 150 F. Le Naviel Gurvan, 44, boulevard Cormao Dumanou, 56100 Lorient.

• TO7/780 + Basic + synthétiseur + 1 manette + jeux: 2 000 F. Fabien Gelenne, 163, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél : (1) 43 43 58 61.

• Atari VCS 2600 avec 2 joysticks, 2 molettes et 17 cassettes (Pac Man, Air Sea Battle, Space Invaders...: 1 500 F. Sébastien Tran-Kiem, 35 rue de Malakoff, 92300 Châtillon-sous-Bagneux. Tél: 46 56 81 46.

• Compatible Apple II + 128 K + 2 drives + chat mauve + joystick + livres + docs + 100 disquettes: 4 000 F. Tél: 47 81 35 26.

• C128 + lecteur cassettes 1531 + raccord Pal-péritel + joystick + 150 logiciels + livres ... 3 700 F. Jean-Philippe Kohl, 42, impasse des Lavandes, Collet Redon, 83520 Roquebrune-sur-Argens. Tél: 94 40 04 09 après 18h30.

• CBM 64, drive 1541, moniteur couleur 1702, nombreux jeux: 5 500 F à débattre + Siège, 150 F et Storm over Harnem, 120 F. Tél: 65 60 32 94.

• Oric Atmos + péritel + branchements + magnétophone... 1 200 F. BD: Spécial Strange n°10 à 21, Titans n°1 à 28, Nova n°1 à 32. Jean-Marc Esbri. Tél: 30 95 44 76 après 18h.

• "Le Shérif et le Hors la loi" : 70 F. Olivier Puissant, 9, rue Yves Mayeuc, 35000 Rennes.

• Commodore 64 + drive + imprimante matricielle + 21 disquettes + quelques modes d'emploi: 8 500 F. Olivier de Menten "La Fresnoye", Rouillon 59158 Flines-Lez-Mortagne. Tél 27 26 84 01 (le week-end). En semaine: avenue de la Palette, 11/201, B1348 Louvain-La-Neuve (Belgique).

• 12 "livres dont vous êtes le héros" et 2 "Quêtes sans fin" de 11 F à 16 F pièce. 20 figurines médiévales-fantastiques de 4 F à 10 F. Loïc au 60 63 86 39 après 19h ou le week-end.

• CBS + 4 cartouches dont Zaxxon et Decathlon: 750 F. Renaud Prigent 50, rue Pierre-Riquet, 29200 Brest. Tél: 98 46 05 39.

• Oric Atmos 48 K péritel + interface manette programmable + livres + revues + logiciels (Arsène Lupin, Talisman...): 1 000 F. Amstrad 6128 couleur + lecteur disq. + manette + lecteur cassette + livres + logiciels: 6 500 F. Alain au 29 87 17 92.

• C64 + 1541 + 1530 + Simon's + livres + joy +... pour 3 000 F. Tél: 64 59 83 19 (20 h). Demander Alain.

• Rêve de dragon: 70 F; Napoléon à Austerlitz: 50 F; TI57II LCD : 100 F. Pocket Chess: 300 F. Tél: 39 76 27 94. Demander Alex.

• Légendes (règles complètes) 70 F + acessoires, 60 F. Légendes des mille et une nuits, 130 F ou le tout pour 240 F. 2 scénarios pour Middle Forth, 50 F chaque. Guillaume Cuquemelle. Tél: 59 94 34 75.

• TI 57 + Etui + Manuel d'utilisation + Livre + programmes jeux : 250 F à débattre. Brigitte Bouret, Le Pied de la Roue, 43200 Yssingeaux. Tél: 71 65 13 28 après 19h.

• Ordinateur MO 5 + magnétophone + crayon optique + 10 jeux: 2 000 F. Tél: 46 38 72 51. Demander Arnaud.

• D&D: 100 F; Mega I et II + modules: 60 F. Casus Belli (12 numéros): 100 F; J&S (n°11 à 40): 250 F. Tél: 41 78 30 55. Demander Jérôme après 19h.

• Commodore 64 + lecteur de disquettes 1541 + lecteur de cassettes + interface péritel + 2 manettes de jeux + livres + jeux: 3 500 F. Tél: 48 31 24 63 après 19h. Demander Jean-Edmond

• ZX Spectrum + 25 jeux + revues: 1 200 F. Vectrex + cassette Cosmic Chasm: 500 F. VCS Atari + cassette Defender: 300 F. Vente uniquement dans la région du Nord. Marc Logie, 74, rue des Martyrs de la résistance, 59160 Lomme. Tél: 20 92 42 30.

• Oric Atmos + péritel + alimentations + lecteur de cassettes + 40 jeux: 1 800 F. 2 jeux pour Oric 1-48K (Dinky Kong et Jogger): 50 F. Vincent Poirot, 10, impasse du Loriot, 67200 Oberschaeffolsheim. Tél: 88 78 00 38.

• TI 99/4A, Basic étendu, manuels basic simple et b. étendu en français + extension mémoire de 32 Ko... plus de 50 programmes, livres: 1 800 F. Antoine Olgiati, La Métairie, Basse, Aussilon, 81200 Mazamet. Tél: 63 61 27 67.

• Imprimante graphique 8 couleurs Seikosha GP700A, drive 3.5' simple face pour Atari ST, console CBQ avec module Turbo et 4 cartouches. Contacter Laurent Bonnet, 2, rue Voiture, 80000 Amiens. Tél: 22 89 61 99.

• Amirauté, Battlecars, Risk, 70 F chacun. Queen of the Sky + traduction: 180 F, 5 "livres dont vous êtes le héros" 15 F chaque. Casus Belli 15 F chaque. Stéphane Dhommee, B.P 187 chambre de commerce, 27000 Evreux.

• Légendes (règles complètes + Légendes celtiques): 150 F. Les Chroniques de Lynaïs, 170 F. Ave Tenebrae, 100 F. Le tout 400 F. Julien Quint, 54, galerie des Baladins, 38100 Grenoble.

• Apple IIc + extension mém. 512 K + drive ext. imprimante + souris + joystick + 400 logiciels énorme doc. 10 000 F. Marc Le Hen, 6, cité Verte, 94370 Sucy en Brie. Tél: 45 90 36 00 après 19h30.

• Iena et Waterloo 150 et 100 F. Pascal Denis, 1, rue Charles-Dussaulx, 54000 Nancy.



• Féerie, 130 F; l'Œil Noir, 130 F; Play off, 100 F; nombreux "livres dont vous êtes le héros": 8 F chaque. Tél: 93 98 72 85 entre 13 et 19 h sauf week-end.

• Dune, 90 F. Serge Gaston Les Ormes 4, Saint-Pantaléon, 71400 Autun. Tél: 85 86 11 17.

• Fortress Europa, règles en français, Flat Top, 150 F chaque. Chronique de Lynaïs + 4 scénarios, 200 F. Tél: 42 64 82 04 avant 20h Demander Didier.

• "Livres dont vous êtes le héros" + 2 livres de la série "La saga du prêtre Jean" n°s 500 et 501 + 2 Quêtes sans fin n°s 1 et 5. Le tout 195 F ou 17 F chaque ou échange contre Appel de Cthulhu. J.PH Gréau, 9, rue de Bois-Colombes. Tél: 47 80 29 66.

• Pour Amstrad CPC 464. D D I 1 (1 600 F) et adaptateur MP1 (300 F). Tél: 66 27 13 92.

• D&D de base + scénario B3 "Le Palais de la princesse Argenta" : 120 F. De nombreuses aides de jeu compatibles pour tout jeu de rôle. Philippe Jaccoud, hameau de l'allée, Groisy, 74570 Thorens Olières.

• Diverses revues informatiques (Tilt, Micro 7, Micro ordinateurs...). Appeler le 23 80 78 61 après 20h.

ACHETE

• Calculatrice TI59. Ecire à Renaud Massé, Lycée Louis-le-Grand, 123, rue Saint-Jacques, 75231 Paris Cedex 05.

• Amstrad CPC 464 couleur, moins de 3 000 F. Bon état. Renaud Prigent, 50, rue Pierre-Riquet, 29200 Brest. Tél: 98 46 05 39.

• Tous les jeux inédits de la ludothèque de J&S en bon état. 8 F pièce. Philippe de Chaunac, 79, av. des Pyrénées, B.P 25, 31830 Plaisance du Touch. Tél: 61 07 40 11.

• Tous jeux ayant pour thème les courses de chevaux (sauf "petits chevaux") Ascott... Vardan Tchimichkian, 15, rue Olier, 75015 Paris.

• Tome I du Dictionary of Basic Joseki (Yoshio Ishida). François Bordeaux, 19, rue de la Vachère, 91310 Linas.

• A bas prix Star Frontiers, James Bond et les Frontières de l'Empire. Gilles Silvestre, 3 allée du Berry, 95460 Ezanville

ECHANGE

• Nombreux programmes sur disk pour Atari 800 XL. Liste sur demande. Frédéric Liénard, 27, rue de l'Etang, 88190 Folbey. Tél: 29 82 40 47.

• Le manoir de l'Enfer + la Sorcière des Neiges + Le Talisman de la Mort + la Cité des Pièges... contre D&D boîte de base. Philippe Tromeur, place Ile Fougères, Saint-Guénolé, 29132 Penmarc'h.

• Cassette C641128 originaux: Cauldron, Legend of Amazon Women ou Solo Flight 2 contre The Way of the Tiger, the Way of Exploding Fist ou Commando. Patrice Dewilde, 4 avenue d'Italie, 35200 Rennes. Tél: 99 41 84 85 (21h-22h sauf vendredi).

• Tous logiciels pour Amiga en vue création revue sur Amiga. Philippe Saffon, 7, rue Octave-Boudouard, 91100 Corbeil. Tél: 60 89 18 58 de préférence le jeudi ou samedi.

• Images de toutes sortes et de tous styles: Digits, BD... contre autres créations ou jeux. Possibilité de vente 5 F pièce. Envoyez disquettes. François Rimasson "La Fonderie", 35170 Bruz.

• Une cinquantaine de BD et une centaine d'affiches de cinéma contre cassettes de jeux ou utilitaire pour Commodore 64, ou des livres-jeux ("dont vous êtes le héros") ou des programmes pour TI57 II. Frédéric Tamagny, 43, rue de la poste les Fiz, 74190 Le Fayet. Tél: 50 78 37 98 (heures repas).

• Napoléon à Austerlitz (Jeux Descartes) complet contre autre wargame (règles en français souhaitées). Tél: 27 27 58 07 après 19h30 sauf week-end. Demander Cédric.

NOUVELLE DONNE POUR NOUVEL AN

230 F
PRICE OF FREEDOM
ROLEPLAYING IN OCCUPIED AMERICA
by Greg Costikyan

150 F
Official Advanced Dungeons & Dragons
WILDERNESS SURVIVAL GUIDE

195 F
UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
UNE AVENTURE A PARTAGER
Pendragon

200 F
BATTLETECH
A GAME OF ARMORED COMBAT

210 F
BLUE STONES

l'oeuf cube

Bon de commande à découper et à renvoyer à L'ŒUF CUBE 24, rue Linné - 75005 PARIS

	PRIX
NOM / PRENOM	
ADRESSE	
C.P. / VILLE	
DESIGNATION	
PORT + EMBALLAGE	30
TOTAL	



LES ELFES

Z.I. La Neuville-les-Corbie
80800 CORBIE
Tél : 22.96.87.56

vous présentent
DES JEUX
EXTRAORDINAIRES

SIMFOOT
Une vraie simulation du football
(sortie fin d'année)

OST
Une initiation au jeu d'histoire avec figurines
Sélectionné pour le 4ème triathlon

BORODINO
La dernière bataille avant Moscou
Un wargame sophistiqué de complexité intermédiaire

PYLOS
Un jeu de pions en bois diaboliquement astucieux

et bien sûr
FEERIE

VENTE
PAR CORRESPONDANCE

FEERIE 196f Poster 20f
TM 1 (2 Scenarios) 120f
TG 1 (1 Scénario) 79f
25 feuilles de personnages 35f
OST sans feutrine 200f
OST avec feutrine 270f
Armée de 101 figurines 200f
BORODINO 225f
PYLOS 180f

Adressez votre commande accompagnée du règlement.
Participation aux frais de port et d'emballage :
Commande de
moins de 199f ajouter 15f
jusqu'a 299f ajouter 25f
jusqu'a 450f ajouter 30f
FRANCO au delà de 450f.

SOLUTIO

PAGES 38 ET 39

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagammes:

- EGLEFIN + O FIGNOLEE
+ U FLINGUEE
+ A ENFILAGE
+ I INFLIGEE
+ S EGLEFINS
- MEFIENT + X FIXEMENT
+ I FEMINITE
+ A MEFIANTE
+ N FINEMENT
+ G FIGEMENT

Les anagrammes croisées:

	N		S		E		A	
S	I	N	U	O	S	I	T	E
	V	■	R	■	C	■	H	
P	E	T	R	O	L	I	E	R
	L	■	E	■	A	■	I	
V	E	R	M	I	N	O	S	E
	U	■	I	■	D	■	M	
P	R	E	S	E	R	I	E	S
	S		E		E		S	

Mini-tirages:
CRUOR, FLEAU, MAHDI, AGONI, PIXEL, ALDOL, GRENU, ROCOU, FEINT, METEO.

Les cousins:

- BARDER, CARDER, DARDER, FARDER, GARDER, HARDER, LARDER, TARDER
- SURFIT, SURGIT, SUROIT, SURVIT
- RECENT, REDENT, REGENT, RELENT, REPENT, REVENT
- PYROGENE, PYROXENE
- ANTIQUE, ASTIQUE, ATTIQUE
- NITREUSE, TITREUSE, VITREUSE
- SALEE, SALIE, SALLE, SALPE, SALUE, SALVE
- DORIONS, FORIONS, HORIONS, MORIONS, PORIONS
- SOUCIER, SOUDIER, SOULIER, SOUTIER
- CONICINE, CONICITE

Les anaphrases:

- REDIGEANT, TRAGEDIEN
- FLEURISTE, FLIRTEUSE
- NOSTALGIE, LEGATIONS
- MENTERIES, ENTREMISE, TERMINEES
- CONNAITRE, ACTIONNER

Du coq à l'âne:

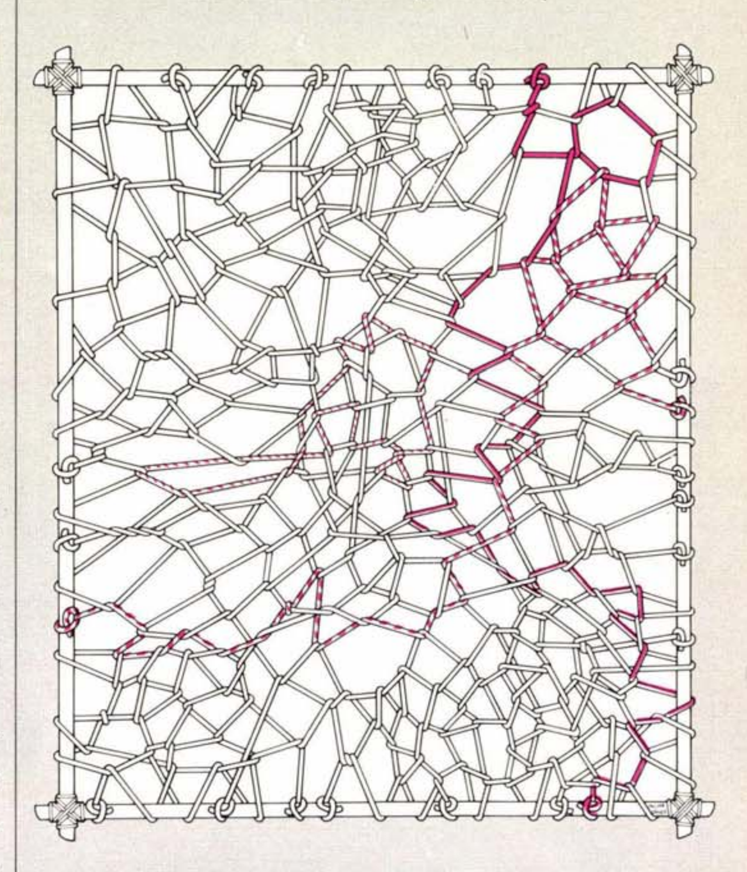
- ILE, BLE, BUE, MUE, MUR, MER
- ROI, RAI, RAS, LAS, LYS
- KAKI, KALI, PALI, PALS, BALS, BELS, BEES, BLES, BLEU
- ELFE, ELUE, ELUS, ÈLIS, PLIS, PAIS, PAIN, NAIN
- SEPT, SEPS, REPS, REIS, RAIS, HAIS, HUIS, HUIT

Jarnac!
La filière:
LIEN, LINER, LINTER, LITORNE, TYROLIEN, NITROSYLE

Les solitaires:
PONCTUEL + R = CORPULENT;
FRINGALE + I = FILIGRANE;
INDOCILE + T = DILECTION;
DRAGEOIR + L = RIGOLARDE;
FONCTION + R = INCONFORT;
CHLORATE + T = CHARLOTTE;
MALBATIS + P = BAPTISMAL.

Page 40

Toile primitive (par Philippe Fassier) :



PAGES 58 ET 59

Récréation (par Bernard Myers):

1.
Il est né le 3 avril 1964

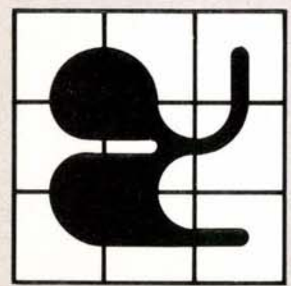
2.
A: seule forme concave
B: seule forme à 7 côtés
C: seule forme comportant un angle droit
D: seule forme dont tous les angles sont égaux
E: seule forme dont tous les côtés ont la même longueur

3.
Un rond.

4.
Gilles.
H a atteint la finale (2); B a atteint la demi-finale contre H (2, 3 & 4) et joué le premier tour contre E (2 & 4). Donc H a joué le premier tour contre D (2); A a joué contre G en demi-finale (3). Comme F n'a pas joué contre G (5), il a joué contre A au premier tour. Donc C a joué contre G au premier tour et donc, selon (1), G est le gagnant.



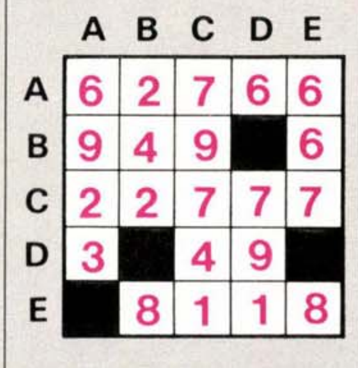
5.
8 6 1 5
6.
300 F (base 70 F, une longueur de tube 10 F, spot 50 F)
7.



8.
En voici 16, mais il en existe d'autres!
1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 = 28
(((1 + 2 + 3 - 4) × 5) - 6) × 7 = 28
((1 + 2 + 3) × 4) + (5 + 6 - 7) = 28
1 + (2 × 3) + ((4 + 5 - 6) × 7) = 28
((1 + 2) × 3) + ((4 × 5) + (6 - 7)) = 28
1 + (2 × 3) + (4 × 5) - 6 + 7 = 28
((1 + 2) × 3) - 4 + (5 × 6) - 7 = 28
(((1 + (2 × 3) - 4) × 5) + 6 + 7 = 28
(((1 + 2) × 3) × 4) + 5 - (6 + 7) = 28
1 + ((2 × 3 × 4 × 5) : 6) + 7 = 28
(((1 + 2) : 3) + 4 + 5 - 6) × 7 = 28
(((1 + 2) : 3) + 4) + (5 × 6) - 7 = 28
(((1 × 2) + 3) × 4) - 5 + 6 + 7 = 28
(1 × 2 × 3) + 4 + 5 + 6 + 7 = 28
((((1 × 2 × 3) - 4) × 5) - 6) × 7 = 28
(1 × 2 × 3 × 4) + 5 + 6 - 7 = 28
9.
a g a T e
b r
t O i S o n
i n
s a P e r
13.
Prenez une pièce au-milieu d'un des côtés du triangle et placez-la sur la pièce qui relie les deux rangées restantes.
11.
VOL AU VENT - CASSOULET
14.
B.
Les formes tournent dans le cercle dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Quand ils franchissent une ligne verticale, les ronds se changent en carrés et les carrés en ronds; quand les formes franchissent une ligne horizontale, elles changent de couleur.
10.
D.
12.
Ce sont tous des mois, sauf automne:
(janvier, février, juillet, automne, avril)

PAGE 60

Nombres croisés
(par Claude Abitbol) :



	A	B	C	D	E
A	6	2	7	6	6
B	9	4	9	■	6
C	2	2	7	7	7
D	3	■	4	9	■
E	■	8	1	1	8

	A	B	C	D	E
A	4	2	2	1	■
B	3	7	3	■	1
C	2	7	5	9	9
D	1	■	5	1	3
E	■	6	5	7	6

PAGES 80 ET 81

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1b - 2a - 3c - 4a - 5c - 6b - 7a - 8c - 9c - 10a - 11c - 12c - 13b - 14b - 15a - 16a - 17c - 18c - 19b - 20b - 21c - 22b - 23a - 24b - 25c - 26b - 27b - 28a - 29c - 30c.

PAGE 82 ET 83

Echecs:

1. Plutôt que de tenter l'impossible, c'est-à-dire la promotion du pion h, les blancs profitent de celui-ci pour gêner le Roi noir qui doit perdre du temps à le capturer, et s'en vont promouvoir le pion b5 après avoir croqué a7:
1. Rf4!, Rh5; 2. Re5, R×h4; 3. Rd6, Rg5; 4. Rc7, Rf5; 5. Rb7, Re5; 6. R×a7 et il n'y a plus qu'à pousser trois fois le pion.

2. 1. Re5, Re8 (il faut rester dans le secteur du pion d6 et, par exemple, 1. ...Rg7? est réfuté par 2.c6!); 2. Rf6, Rd8 (car 2. ...Rf8?; 3. c6!, d×c6; 4. d7, ou 3. ...Re8; 4. c7 sont encore plus expéditifs); 3. Rf7, Rc8; 4. Re8, Rb7; 5. R×d7, etc.

3. Les simples 1. Rf7, Rd7! et 1. Re6, Re8! n'aboutissant à rien, il faut passer par un sacrifice subtil pour prendre l'opposition: 1. d7!!, R×d7; 2. Rf7!, Rd8; 3. Re6, Rc7!; 4. Re7!, Rb7; 5. Rd7, Rb8; 6. R×c6, Rc8; 7. Rb6, Rb8; 8. c6, Ra8; 9. Rc7! (9. c7?? pat), Ra7; 10. Rd7 et le pion sera promu.

4. Non pas 1. c6?, à cause de 1. ...Rc8! et la nulle est là, mais 1. Re6!, Rc8 (forcé car 1. ...Re8?; 2. c6!, Rd8; 3. c×b7 amène une Dame blanche); 2. Re7, Rb8; 3. Rd7, Ra8; 4. c6! (4. Rc7?? pat) b×c6; 5. Rc7, c5; 6. b7+, Ra7; 7.b8 = D+, Ra6; 8. Db6 mat.

5. Alors que 1. d6? se voit contré par 1. ...Rc8!!; 2. d7+ (2. d×c7 pat) Rd8; 3. b6, c×b6, la manœuvre gagnante consiste en: 1. Rb7!, Rd7; 2. Rb8!, Rd8 (ou 2. ...Rd6; 3. Rc8!, R×d5; 4. R×c7, Rc5; 5. b6); 3. d6!!, c×d6; 4. b6, d5; 5. b7, d4; 6. Ra7, d3; 7. b8 = D+ et les blancs gagnent.

6. Le problème consiste à pousser un pion sur g7 quand le Roi noir se trouve en g8 (voir le précédent *J&S*). Ce n'est faisable qu'en un nombre impair de coups. En commençant par 1. g4, on s'aperçoit que cela ne marche pas. La solution est donc 1. g3!!, Rh8; 2. g4, Rg8; 3. g5, Rh8; 4. g6, h×g6; 5. h×g6, Rg8; 6. g7, Rf7; 7. Rh7 etc.
(Etude de Chernev)

7. 1. Rb3! (non 1. Rb4?, c5+!; 2. d×c5+, Rc6 et les blancs perdent le pion c5 sans pouvoir mettre l'autre en valeur) Rc7; 2. Rc3, Rd6; 3. Rd3, Rd7; 4. Re4, Re6; 5. c5!, Rf6 (essayant de ne pas céder de terrain au Roi adverse, car 5. ...Re7; 6. Re5! ou 5. ...Rd7; 6. Rf5!); 6. d5!, Re7 (ou 6. ...c×d5+; 7. R×d5, Re7; 8. Rc6! assurant la promotion); 7. d6+ (non 7. d×c6??, Rd8 et les pions doublés ne valent pas un "kopec") Rd7; 8. Re5, Rd8; 9. d7!!, R×d7; 10. Rf6 et les blancs gagnent comme dans l'exercice n°3.
(Etude de Cheron)

8. Il faut amener la même position, mais avec le trait aux noirs. Il faut procéder à la manœuvre dite de "triangulation": 1. Rd5, Rc8! (1.

Maintenant à
PARIS
20 Rue de la Folie Méricourt
75011 - M° St-Ambroise
TEL: 47.00.45.46



mimicry



Dans une GROTTE MERVEILLEUSE

Des figurines fantastiques

Des jeux extraordinaires

SOYEZ LES BIENVENUS AU 20 rue de la Folie Méricourt

demandez notre catalogue de vente par correspondance contre 2 timbres

A l' Enfer du Jeu

JEUX DE ROLE - FIGURINES
WARGAMES
ECHIQUIERS ELECTRONIQUES
BILLARDS
MINI BILLARDS
JEUX DE SOCIETE
TABLES ET JEUX DE CASINO
(LOCATION)

6 Passage de l'Horloge
75003 PARIS
Tel: 48.04.09.04

Metro RAMBUTEAU
Parking BEAUBOURG

SOLUTIONS

...Rd8?; 2. Rd6! amenait un gain simple); 2. Rd4!!, Rd8; 3. Rc4!!, Rc8; 4. Rd5! (fin du tour de passe-passe: le Roi noir s'est fait "dribbler" et doit laisser filer l'adversaire) 4. ...Rc7; 5. Rc5!, Rc8; 6. Rb6, Rb8; 7. R×a6, Rc7; 8. Rb5, etc.
(Etude de Fahrni)

9. L'avancée immédiate du Roi est trop naïve: 1. Rg4?, Rg2; 2. Rg5, Rg3; 3. Rg6, R×f4 et nulle. Par contre, deux pointes décident: 1. f6!, g×f6; 2. f5! et le Roi blanc n'a plus qu'à aller cueillir le pion f6 sans risquer de perdre f5.
(Etude de Ebersz)

10. La suite normale 1. Rf5, Rf3; 2. Rg6, Rg3; 3. h5, Rh4! ne permet pas aux blancs de conserver le pion h5. En revanche, après le subtil 1. Re6!!, Rf3; 2. Rf7, Rg3; 3. h5, Rh4; 4. Rg6!! les noirs doivent reculer sur la troisième rangée et laisser filer le pion h5 après la perte de g7.
(Etude de Grigoriev)

11. 1.a5, Rc5; 2. a4! (barrage au Roi) Rd6; 3. Rd8!, c5; 4. a6, Rc6; 5. a5! (deuxième barrière formée par les pions doublés) c4; 6. Rc8, c3; 7. a7, c2; 8. a8 = + puis 9. Dh1 et tout espoir des noirs s'envole.
(Etude de Grigoriev)

12. 1. Re6!!, Ra7! (la défense la plus tenace); 2. Re7! (l'opposition éloignée, mettant un nombre impair de cases entre les Rois) Ra8; 3. Rd6!, Rb7; 4. Rc5, Ra7; 5. Rc6, Ra8; 6. Rb6, etc.
(Etude de Villeneuve)

13. 1. Rd2, Rd6; 2. Rc3, Rc5; 3. Rb3!, Rd5 (bien entendu le Roi noir ne peut continuer la promenade en b5 sans permettre au pion f5 de filer à Dame) 4. Rb4, Rd6; 5. Rc4, Rc6; 6. Rd4, Rd6; 7. Re4, Rd7; 8. Re5, Re7; 9. f6+, Rf7; 10. Rf5, etc.
(Gligoric-Udovcic 1970)

14. 1. Rc5! (tout simplement. Les deux pions blancs tiennent le Roi adverse en respect!) Rg6; 2. R×b5, Rf5; 3. h5!, Rf6; 4. Rc5, Rg7; 5. Rd6 et le gain ne souffre aucune discussion.
(Sokolov-Milic 1956)

15. 1. Rb3 (1. c4 est bon également) Rd3; 2. c4, Rd2; 3. Ra4, Rc2; 4. Ra3 (de nouveau un luxe de précaution. La poussée b4 gagnait plus vite) Rd3; 5. Rb3, b6; 6. Rb4, Rc2; 7. Ra3! (et non 7. Rb5?, Rb3! et nulle, ni 7. b3?, Rb2; 8. Ra4, Rc3; 9. Ra3, Rd3!; 10. Rb2, Rd4; 11. Rc2, b5!!; 12. c×b5, Rc5 où les noirs s'en sortent aussi) 7. ...Rd3; 8. Rb3!, Rd2; 9. Ra4, Rc2; 10. b4!, Rc3; 11. c5!, etc.
(Fischer-Bisguier 1960)

16. Appliquant aveuglément la recette de l'opposition, Schlechter joua 1. ... Re4?? et dut concéder la nullité après 2. Rf2, Rd3; 3. Rf3, g5; 4. Rf2, Re4; 5. Re2, Rf4; 6. Rf2, Rg4; 7. Rg2, h4; 8. h3+. Eût-il cherché l'étude de Chernev (exercice n° 6) qu'il n'aurait pas eu de difficulté à trouver 1. ...Rg4!; 2. Rf2, Rh3; 3. Rg1, g5; 4. Rh1, g4; 5. Rg1, h4; 6. Rh1, g3; 7. h×g3, h×g3; 8. Rg1, g2; 9. Rf2, Rh2; etc.
(Marshall-Schlechter 1911)

PAGES 84 ET 85

Scrabble :
Le coin du stratège :
Plusieurs coups retiennent l'attention au premier abord:
• le plus cher est ZOES en 6F pour 33 points, qui laisse le reliquat peu engageant CHNZ;
• on peut aussi envisager OH en J1 pour 30 points, mais c'est encore pire: on ne ferme rien et on garde CNPSZ...
• POCHEZ en 6D pour 28 points présente déjà plus d'intérêt, mais le reliquat (NS), bien que bon en général, ne présente qu'une efficacité limitée au vu de la grille; de plus, on ne ferme toujours pas SENT.
Le meilleur coup est certainement P(U)NCHS en 5G pour 28 points, qui ferme la plupart des opportunités de la grille pour l'adversaire, et laisse l'excellent reliquat ZO qui permettra probablement au coup suivant: soit ZONE en 9H, soit ZONA en 9H, soit ZOE en 11J; ou encore un mot en H10.

Le deuxième coup:
1. MORIGENE, en 5E, pour 90 points
2. INFIDELE, en 5E, pour 98 points
3. IKE(B)ANA, en 3H, pour 106 points
4. CHILIENS, en H1, pour 39 points
5. AZIMUTAL, en 4A, pour 98 points
6. E(P)OUMONA, en 6H, pour 62 points
7. (V)IZIRATS, en 8A, pour 101 points
8. LUDICIEL, en 5E, pour 94 points
9. HONG(R)OIS, en 8A, pour 89 points
10. DU(P)LEXAS, en 8A, pour 104 points

Les Benjamins:
• avec RAQUE, on peut faire: DETRAQUE, EMBRAQUE, MATRAQUE
• avec OINTE, on peut faire: ACCOINTE, ADJOINTE, APPOINTE, DEPOINTE
• avec MATURE, on peut faire: DYSMATURE, PALMATURE, PREMATURE
• avec SIENNE, on peut faire: CAPSIENNE, ONUSIENNE, PERSIENNE, TARSIENNE

PAGES 86 ET 87

Dames:

1. 1. 28-22! (17×28); 2. 32×14 (20×9); 3. 29-23! (9-14)AB; 4. 18-13 les noirs abandonnent C.
A: 3. ...(11-16); 4. 23-19! (B+)
B: 3. ...(11-17); 4. 23-19! (B+)
C: 4. ...(11-17); 4. 28-22! (14-20); 5. 13-8 (20-24); 6. 8-3 (24-29); 7. 18-12 (17×8); 8. 3×45 (B+)
Korenewski-Goudt, 5e ronde.

2. 1. 26-21! (17×26); 2. 28-22 (29-34)A; 3. 22×13 (19×8); 4. 30×28 les noirs ont dépassé le temps de réflexion imparti, mais ils avaient perdu de toute façon 4. ...(14-20) [4. ...(34-40); 5. 35-30 (40-45); 6.

SIECLE

Echecs, Dames, Othello
sur MINITEL

• Vous trouvez un partenaire, *quand* vous voulez, *d'où* vous voulez.
• Jeu par courrier, tournois.
• Affichage et enregistrement des parties, avec possibilité de les revoir.

36.15 + SIECLE

BLANCS ou NOIRS ? les joueurs sont sur SIECLE

44-40 (45×34); 7. 30×39] 5. 25×14 (34-40); 6. 44-39 (40-45); 7. 39-33 (8-13); 8. 49-44 (3-8); 9. 42-37 (B+)
A: 2. ...(26-31); 3. 22×13 (19×8); 4. 30×10 (15×4); 5. 27×36 (B+1)
Korenewski-Scholma, 11[e] ronde.

3. 1. ...(19-23); 2. 28×10 (18-23); 3. 29×18 (22×13); 4. 31×22 (17×46); 5. 26×19 (46×5) (N+) Swizinski (URSS)-Martko(Pologne), 13[e] ronde.

4. 1. 24-19 (14×23); 2. 38-32 (46×28); 3. 33×13 (17-21); 4. 27-22 (21-26); 5. 13-8 (26-31); 6. 8-3 (B+)
Swizinski-Martko, 13[e] ronde.

5. 1. 39-33 (20-24); 2. 25-20 (14×25)A; 3. 32-27 (23×21); 4. 42-37 (17×39); 5. 43×14 (9×20); 6. 26×30 (25×34); 7. 40×29 (B+1)
A: 2. ...(24×15); 3. 33×24 (19×30); 4. 28×8 (17×37); 5. 8×6 (B+)
Scholma (Pays-Bas)-Kostionov (URSS), 12[e] ronde.

6. 1. 37-32 (28×37); 2. 41×21 (16×27); 3. 33-28 (22×44); 4. 31×22 (17×28); 5. 43-39 (44×33); 6. 38×20 (B+1)
Gantwarg (URSS)-Marini (Belgique), 15[e] ronde.

7. 1. ...(14-19)!; 2. 25×32 (22-27); 3. 31×22 (17×48) (N+)
Cette combinaison n'a pas été vue par les deux joueurs mais signalée par Mitchanski (URSS).
Gantwarg (URSS)-Goudt (Pays-Bas), 11[e] ronde.

8. 1. 31-27! (22×31); 2. 36×27! (17-22)AB; 3. 27×18 (12×23); 4. 33×22 (B+1)
A: 2. ...(28-32); 3. 27-22 (32×34); 4. 22-18 (12×23); 5. 21×1 (B+)
B: 2. ...(9-13); 3. 33×22 (17×28); 4. 38-33 (28-32); 5. 27×38 (11-16); 6. 42-37 (16×27); 7. 37-32 (7-11); 8. 32×21 (11-16); 9. 21-17 (12×21); 10. 26×17 (B+)

9. 1. ...(8-12)!; 2. 31-26A (2-7)!B; 3. 19-13 18×9 (N+1)
A: les autres coups ne changent rien à la manœuvre qui suit.
B: les noirs menacent 3. ...(18-23); 4. 29×18 (12×14). Contre cette menace les blancs n'ont pas de défense satisfaisante.
Scholma-Swizinski, 4[e] ronde.

10. 1. ...(27-31!); 2. 34-29ABC (14-20); 3. 41-36 (28-33); 4. 36×27 (33×42) (N+)
A: 2. 24-20 (14-19); 3. 41-36 (25×14); 4. 36×27 (14-20); 5. 15×24 (19×39) (N+)
B: 2. 35-30 (28-33!); 3. 38×29 14-20! (N+)
C: 2. 41-36 (14-19); 3. 36×27 (19×39) (N+) Presman (URSS)-Goudt (Pays-Bas), 1[ere] ronde.

11. 1. ...(12-17)!; 2. 34-29 [2. 42-38 (17×28); 3. 38-33 (19-24); 4. 33×22 (24-30); 5. 35×24 (20×40) (N+)] 2. ...(17×28); 3. 29-23 (19-24!); 4. 23×32 (24-30); 5. 35×24 (20×29); 6. 42-38 (15-20); 7. 39-33 (20-24); 8. 43-39 (11-16!); 9. 33-28 (25-30); 10. 38-33 (29×38); 11. 32×43 (24-29); 12. 43-38 (30-35); 13. 48-43 (2-8); 14. 27-22 (8-13); 15. 39-33 (29-34) et le passage à dame des noirs est inévitable (N+)
Gantwarg-Presman, 13[e] ronde

12. 1. ...(23-29!) paralyse l'aile droite des blancs 2. 37-31A (8-12); 3. 42-37B (12-18); 4. 37-32CD (7-12); 5. 16×7 (12×1)E; 6. 35-30 (24×35); 7. 33×24 (20×29) (B+1)
A: 2. 37-32 (24-30)!; 3. 25×23 (19×48) (N+)
B: 3. 31-27 (17-21); 4. 27-22 (21-26); 5. 42-37 (12-18) (N+)
C: 4. 31-27 (7-12); 5. 16×7 (12×1); 6. 37-31 (17-22); 7. 31-26 (22×31); 8. 26×37 (18-22); 9. 37-32 (24-30)!; 10. 25×23 19×37 (N+)
D: 4. 31-26 (7-12); 5. 16×7 (12×1); 6. 37-32 (18-22); 7. 32-28 1-7; 8. 26-21 (17×26); 9. 28×17 (26-31) (N+)
E: les blancs ne pouvaient plus garder l'égalité 6. 32-27 [1)6. 32-28 18-22; 7. 31-26 1-7 voir D au 8[e] coup. 2) 6. 31-26 (18-22); 7. 32-27 (22×31); 8. 26×37 17-22 voir C au 9[e] coup]
6. ...17-22; 7. 31-26 (22×31); 8. 26×37 voir C au 8[e] coup.
Swizinski-Korenewski, 15[e] ronde.

PAGES 88 ET 89

Bridge :

1. 1♠ de 6 à 11H, il faut donner priorité à l'annonce d'une majeure.

2. 1♠, on n'a pas suffisamment de points pour faire une déclaration au palier de deux.

3. 2♣ vous annoncerez les ♠ au tour suivant, montrant 5♣, au moins 4♠ et plus de 12DH.

Test sur les enchères d'essais

4. 2♠, enchère d'essai à ♠.

5. 2SA, enchère d'essai généralisé.

6. 4♥, aucun dialogue inutile, qui ne pourrait qu'éclairer les adversaires.

Test Texas et Stayman

7. 4♦, bicolore majeur au moins 5-5 sans ambition de chelem, l'enchère est plus directe qu'un texas à 2♥ et plus précise.

8. 2♣, Stayman obligatoire avec 4 cartes en majeure.

9. 4SA enchère quantitative montrant 16-17H.

10. Tirer l'As et le Roi est le meilleur jeu, un honneur second en Ouest est plus probable que **Dame Valet** quatrième en Est.

11. Tirer l'As en coup de sonde au cas où Est possède un honneur sec, puis jouer une petite carte de Sud vers le 9 pour se prémunir contre Dame Valet quatrième en Ouest.

12. Prenez l'entame de l'As ♣ et tentez l'impasse ♦, l'impasse est gratuite puisqu'en cas d'échec l'As ♦ effacera la perdante ♣. Quel que soit le résultat de l'impasse, on tirera un coup d'atout puis As Roi♥ et 4♥ coupé maître avec Dame♠ réussissant ainsi 6 ou 7♠ suivant le résultat de l'impasse ♦. En match par quatre on pourra éventuellement renoncer à la coupe ♥ en cas de réussite de l'impasse ♦ pour se prémunir contre les ♥ 6-1.

13. La solution est simple, il suffit de surprendre le Roi♦ de l'As et de poursuivre l'affranchissement des ♦, l'As ♣ constituant la reprise au mort.

14. La coupe du ♠ perdant, sûrement vouée à l'échec, il faut donc faire un transfert de coupe. Tirez l'As ♠, jouez le 4♦ pour le Roi et jouez le 6♠ vers le Roi (même si Est est singleton, couper dans le vide ne l'avance à rien). Il ne reste plus qu'à jouer le 3♠ pour la défense du 2♦. Le flanc ne pourra pas nous empêcher de couper un ♦ ultérieurement.

15. Coupez deux ♦, tirez deux tours d'atout, Roi♣ pour le 2♣, 4♣ pour l'As et Valet♣ pour la défausse (si Ouest est doubleton ♥, le contrat est ingagnable).

16. D'après les enchères, votre partenaire ne peut détenir plus d'une carte à ♦, entamez l'As ♦ suivi du 8 ♦ (préférentielle ♠).

17. Le contre du partenaire est conventionnel, c'est un contre Lightner qui demande une entame anormale. Aussi doit-on éliminer les entames ♥ ou ♣, le partenaire doit être chicane ♦, avec une levée sûre à ♥. Entamez ♦.

18. Les reprises sont en Ouest, prenez de l'As ♠ pour débloquer la couleur et rejoue le ♠.

19. Pas d'avenir à ♣ (Sud a le Roi), Ouest est doubleton ♥, jouez le contrat si Ouest possède le R♥ ou une reprise à l'atout. Dans ce cas la coupe d'un ♥ sera la levée de chute, dans tous les autres cas le contrat est en béton.



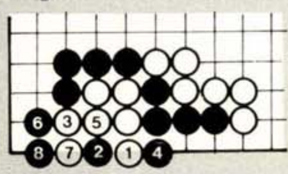


le cercle
librairie. galerie
disques. jeux
pour les joueurs avertis
JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLES
FIGURINES
PUZZLES
JEUX ELECTRONIQUES
CASSES TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU
Centre Art de Vivre
78630 Orgeval
Tél. : 975.78.00
10h à 20h
Même le dimanche
Fermé le mardi

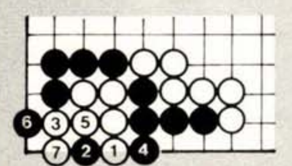
SOLUTIONS

PAGES 90 ET 91

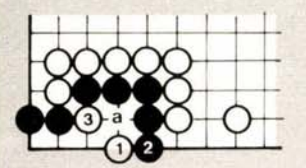
Le go:



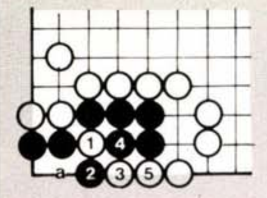
1: Non. Noir 2 réfute le coup 1. A partir de 4, le blanc est pris en Shicho.



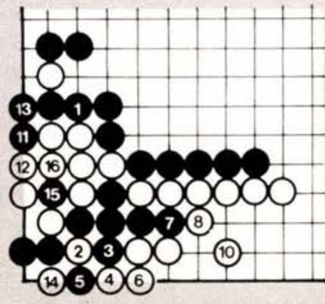
2: Oui. Cette fois-ci la descente en 1 marche, parce que, dans le coin, après 7, le blanc a une liberté inaccessible.



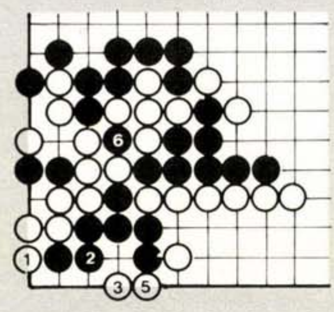
3: Le point vital est en 1. Le noir ne peut pas capturer cette pierre parce qu'il ne peut pas approcher en **a**.



4: La coupe en 1 règle le problème. Après 5, en 1 il y a faux œil. Si noir 2 en 4, blanc 2 suivi de **a** tue (forme en trois).



5: 9 en 2. Noir obtient un *Seki Sente*, malgré le *Tesuji* en 2. (l'échange 7-8 lui fait gagner 2 points).



6: Le blanc capture les pierres du coin, grâce à la combinaison 1-3, mais il doit sacrifier 5 pierres pour gagner une liberté.

PAGE 92

Tarot :

1.

En Sud : L'écart est simple : 2♥, 2♦ et 2♣. Avec cette main musclée en honneurs, vous optez naturellement pour une manœuvre de protection. Vous montrez la poignée et entamez atout.

En Est : L'entame atout pourrait procurer un gain de temps pour la charge de vos rois, mais la dame de ♠ du chien est dissuasive. Mieux vaut tenter un raccourcissement de la main d'atouts de Sud. Ce dernier montrera ses intentions et sa force en jouant ♠ en atout. Entamez d'un petit ♣.

En Nord : Vous détenez un jeu équilibré et sans grand avenir. Votre seul recours est de jouer dans votre longue. Vous entamez ♥.

En Ouest : Faut-il jouer le 21 ? Non. Vous risquez l'excuse « gratuite » chez le preneur et celui-ci ne manifestera peut-être pas le désir de chasser. Si c'est le cas, prenez du 21 au premier tour. L'entame la plus agressive est ici le cavalier de ♦. Si c'est la coupe de Sud, le 21 sera valorisé.

2.

En Sud : Écart évident : 2♥ et 4♣. Vous entamez du roi de ♦, ♠ ne constituant qu'une tenue. Le top dépend du Petit au bout. Mais méfiez-vous.

En Est : L'entame atout est interdite. En ce qui concerne la couleur, téléphonez à un fakir !

En Nord : Avec cette main balancée, l'entame ♣ semble naturelle. Néanmoins, il n'est pas absurde d'engager le valet de ♥, couleur riche en points et beaucoup plus liée.

En Ouest : Il n'est jamais bon de jouer un roi sixième qui peut, ultérieurement, poser des problème au déclarant. Entamez d'un petit ♥.

3.

En Sud : L'écart classique est : 2♠, 3♥ et le 8 de ♦. Il n'y a pas d'alternative. Vous entamez du roi de ♣.

En Est : La qualité de vos ♣ ne vous permet pas de procéder à une anticipation de tenue en jouant atout. Mieux vaut cacher votre main afin d'enfermer un Petit éventuel en Sud. Vos points étant voués au sacrifice, vous jouez le roi de ♥. En Nord : A part la vraissemblable longue à ♣, vous ne connaissez rien de la main du preneur. Vous pratiquez donc un jeu d'attente et entamez d'un petit ♥.

En Ouest : Ne jouez pas la dame de ♣ ! C'est une perte de temps inutile. Vous avez le choix entre trois couleurs. Donnez votre préférence à ♥, couleur commandée par un gros honneur.

PAGE 93

Backgammon:

1. Il faut prendre des risques et jouer N12B11-B6B5: il est en effet important d'essayer d'enfermer le blot noir en B2; si vous n'êtes pas frappé, vous aurez toutes les chances de faire B5 au coup suivant; si vous l'êtes, votre ancre en N5 vous permettra, soit de ressortir, soit d'organiser un backgame.

2. Contrairement à la position similaire de l'exercice 1, vous devez ici prendre le minimum de risques et jouer N12B10: vos pions arrière sont déjà très menacés et, si vous mettiez un blot en B5, un dé adverse du genre 4-2, 3-2, ou pire encore, 2-2, vous laisserait à l'agonie...

3. Frappez en jouant N1N9: vous dégagerez un pion arrière tout en empêchant Noir de renforcer son jan, qui est actuellement trop faible pour vous dissuader.

4. Jouez la sécurité avec N12B7; le jan adverse est trop fort pour frapper en B5 en laissant un blot; bien qu'en retard à la course, on ne peut s'offrir ce risque...

5. Les positions respectives à la course ont beau être les mêmes que celles de l'exercice 4, il vous faudra cette fois-ci jouer N12B8-B6B5* en frappant le blot. Si Noir vous rate, vous aurez acquis un important avantage, et même s'il frappe, vous n'aurez aucune difficulté à ressortir.

6. Jouez B7B5-B6B3*; le jan noir n'est pas très fort et, vu le nombre de pions sur les cases 1 et 2, il a peu de chances de s'améliorer; si Noir vous rate, vous avez toutes les chances de faire B3 et de gagner un gammon.

7. Jouez ON2-B8B5. Le jan adverse est aussi fort que le vôtre, et présente même d'importantes perspectives d'amélioration grâce aux constructeurs en N7 et N8, ce qui vous interdit de frapper en B1.

PAGE 94

Othello :

1. G7
si 2. H2 3. H6 (Stoner), etc.
si 2. B3 3. B2, etc.

1. G2
si 2. H7 3. H6, etc.
si 2. B1 3. C1, etc.
si 2. C1 3. B1, etc.

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
assistée de
Christiane Hannedouche
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling
assistée d'Anita Ljung

Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunel
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



© 1987
Jeux & Stratégie

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F :
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition et Photogravure : Dawant

Ce présent numéro a été tiré à 116 500 exemplaires.



JEUX DESCARTES



LE



SPECIALISTE



DU



JEU

LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES
JEUX DESCARTES

06000 NICE : JEUX ET RÉFLEXION 16, bd Victor-Hugo Tél. 93.87.19.70 - 06600 ANTIBES : LE DAMIER 69, Boulevard Wilson Tél. 93.61.69.29 - 13001 MARSEILLE : AU VALET DE CARREAU 6, rue du Jeune-Anacharsis Tél. 91.54.02.14 - 16000 ANGOULEME : FARANDOLE place de l'Eperon Tél. 45.95.47.25 - 26000 VALENCE : MOI-JEUX 39, rue Bouffier Tél. 75.43.49.02 - 30000 NIMES : LA VOUIVRE 7, rue des Marchands Tél. 66.76.20.04 - 31400 TOULOUSE : JEUX DU MONDE Relais Jeux Descartes 14-16, rue Fonvielle Tél. 61.23.73.88 - 33000 BORDEAUX : JOKER D'AS 7, rue Maucoudinat Tél. 56.52.33.46 - 34000 MONTPELLIER : POMME DE REINETTE 33, rue de l'Aiguillerie Tél. 67.60.52.78 - 37000 TOURS : POKER D'AS 6, place de la Résistance Tél. 47.66.60.36 - 38000 GRENOBLE : AU DAMIER 25 bis, cours Berriat Tél. 76.87.93.81 - 42000 SAINT-ETIENNE : CACHE-CACHE 23, avenue de la Libération Tél. 77.32.46.25 - 44000 NANTES : MULTILUD 14, rue Jean-Jacques Rousseau Tél. 40.73.00.25 - 45000 ORLEANS : EURÉKA Galerie du Châtelet Tél. 38.53.23.62 - 54000 NANCY : EXCALIBUR 35, rue de la Commanderie Tél. 83.40.07.44 - 56100 LORIENT : LOISIRS 2000 25, rue des Fontaines Tél. 97.64.36.22 - 57000 METZ : EXCALIBUR 34, rue du Pont-des-Morts Tél. 87.33.19.51 - 59000 LILLE : MIMICRY 43, rue d'Amiens Tél. 20.54.01.80 - 63000 CLERMONT-FERRAND : LE QUARTIER BLATIN 3, rue Blatin Tél. 73.93.44.55 - 64100 BAYONNE : FALINE JOUETS 11, rue Jacques-Laffite Tél. 59.59.03.86 - 66000 PERPIGNAN : HOBBY GAMES 29, quai Vauban Tél. 68.51.83.00 - 67000 STRASBOURG : PHILIBERT 12, rue de la Grange Tél. 88.32.65.35 - 69002 LYON : JEUX DESCARTES 13, rue des Remparts-d'Ainay Tél. 78.37.75.94 - 74000 ANNECY : NEURONES rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac Tél. 50.51.58.70 - 74100 ANNEMASSE : LES GALERIES ANNEMASSIENNES 12, rue de la Gare Tél. 50.92.53.17 - 75005 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Gauche 40, rue des Ecoles Tél. (1) 43.26.79.83 - 75008 PARIS : JEUX DESCARTES Rive Droite 15, rue Montalivet Tél. (1) 42.65.28.53 - 76000 ROUEN : ECHEC ET MAT 9, rue Rollon Tél. 35.71.04.72 - 76100 ROUEN : ECHEC ET MAT 115, rue Saint-Sever Tél. 35.73.38.88 - 76600 LE HAVRE : AU CLERC DE DUNE 92, rue du Docteur-Vigne Tél. 35.41.71.91 - 79000 NIORT : LE PETIT POUCET 13, rue Ricard Tél. 49.24.19.16 - 83000 TOULON : LE MANILLON 5, rue Pierre-Corneille Tél. 94.62.14.45 - 84000 AVIGNON : L'EAU VIVE 32, rue Bonneterie Tél. 90.82.58.10 - 86000 POITIERS : LE MAGICIEN RIEUR 5, rue du Chaudron-d'Or Tél. 49.88.13.92 - 94210 LA VARENNE-SAINT-HILAIRE : L'ÉCLECTIQUE Galerie Saint-Hilaire 93, avenue du Bac Tél. (1) 42.83.52.23 - 1201 GENÈVE (SUISSE) : AU VIEUX PARIS 1, rue de la Servette Tél. 41.22.34.25.76


A FOND !
A vous les grands espaces de l'Imaginaire !
Découvrez CASUS BELLI et partez à l'assaut d'un monde fantastique, le monde vertigineux des jeux de simulation : wargames, jeux de rôle et autres jeux d'aventure.
Si vous êtes néophyte, CASUS BELLI saura vous initier et si vous êtes déjà mordu, CASUS BELLI sera votre indispensable carnet de bord.
Accrochez-vous et... bon voyage !
Tous les deux mois chez votre marchand de journaux.
CASUS BELLI
PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION
CASUS BELLI
exotisme
citadin
LAELITH
Paranoïa
primé
World in flames